

## Урок-«Брейн-ринг» по темі «Табличні величини в Python»

### Мета:

➤ **навчальна:** узагальнити та закріпити знання та вміння учнів на тему «Основи алгоритмізації та програмування» в ігровій формі

**розвивальна:** формувати вміння узагальнювати; розвивати творчий підхід під час вирішення нестандартних завдань із програмування; розвивати комунікативні якості учнів під час розв'язання загальної задачі в групі; виявлення обдарованих, ерудованих учнів;

**виховна:** розвивати вміння оцінювати та контролювати свою та інших діяльність; вміння формулювати, висловлювати та відстоювати свою точку зору; розширення кругозору учнів.

**Тип уроку:** урок закріплення знань та вмінь учнів.

**Обладнання та наочність:** дошка, комп'ютери, навчальна презентація.

**Програмне забезпечення:** середовище програмування Thonny.

**Обладнання:** картки, що відповідають кольору команди; годинник (секундомір), гонг, призи, грамоти.

### Хід гри

Ведучий вітає команди, глядачів. Знайомить із правилами гри.

Потім відбувається жеребкування команд: командам дається завдання (час - 3 хвилини), потрібно відповісти на питання, оцінюється правильність всіх покрокових питань, правильна загальна відповідь і швидкість.

### Правила гри у грі «Брейн-ринг»:

–Бере участь 3 команди;

–Команди складаються із 5-6 осіб, включаючи капітана.

–Кожна команда вибирає колір команди(синій, зелений чи рожевий)

–За кожну правильну відповідь – команда отримує один бал або два бали (якщо на попереднє запитання жодна з команд не відповіла);

–На обговорення кожного питання надається 1 хвилина.

–Якщо відповідь готова без обговорення, капітани повинні підняти прапорець відразу після того, як буде поставлено запитання і прозвучить гонг.

–Якщо прапорець піднято до того, як прозвучить гонг, команда отримує фальстарт і право відповіді переходить до команди суперника (з 1 хвилиною обговорення).

–Право відповіді отримує та команда, яка швидше підніме прапорець.

–Якщо відповідь буде неправильною (або не точною), право відповіді переходить до команди суперника (з проміжком обговорення, що залишився від однієї хвилини).

–Питання обирає команда, яка правильно відповіла на попереднє питання або команда суперника (якщо на попереднє питання не було дано правильної відповіді).

–Між іграми дається можливість глядачам відповісти на запитання та заробити призи.

Брейн-ринг включає вісім турів:

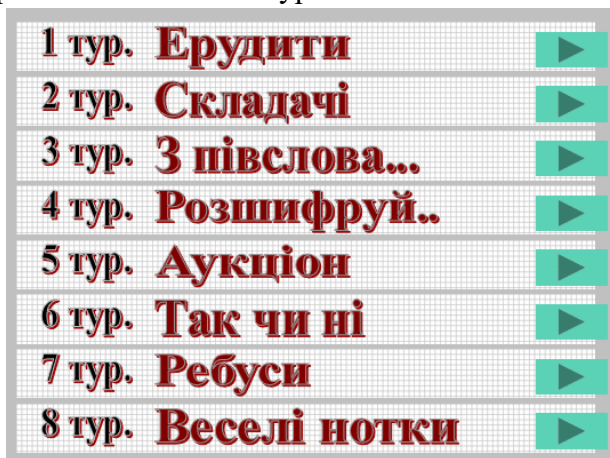


Рис.1. Меню гри «Брейн-ринг»

### **1 тур. Ерудити.**

Командам пропонується по 5 запитань. Необхідно вибрати правильну відповідь на кожне запитання.



Рис. 2. Меню туру «Ерудит»

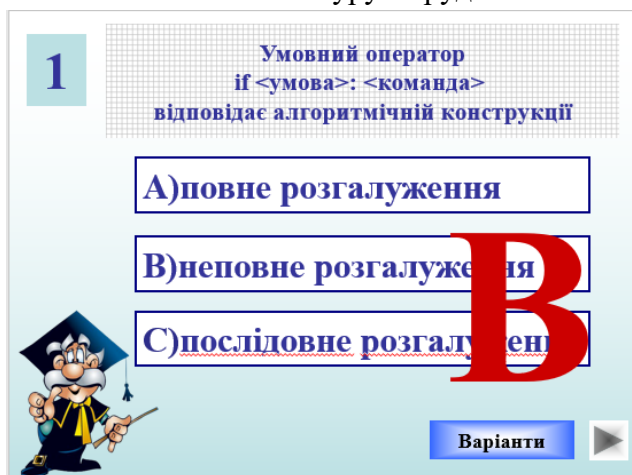


Рис. 3. Одне з запитань туру «Ерудит»

## 2 тур. Складачі

Команди повинні скласти якомога найбільше слів з букв слова ПРОГРАМУВАННЯ. Учні записують на аркуші паперу слова за 5 хвилин. Яка команда складе найбільше слів отримує 2 бали, друга команда – 1 бал.

## 3 тур. 3 півслова

Кожна команда по черзі вибирає картинку на слайді та відповідає на два запитання. Потім учасники повертаються на початковий слайд, де вибрана картинка вже показана перекресленою. Даний тур продовжується поки всі картинки не будуть закреслені.



Рис 4. Меню туру «3 півслова»

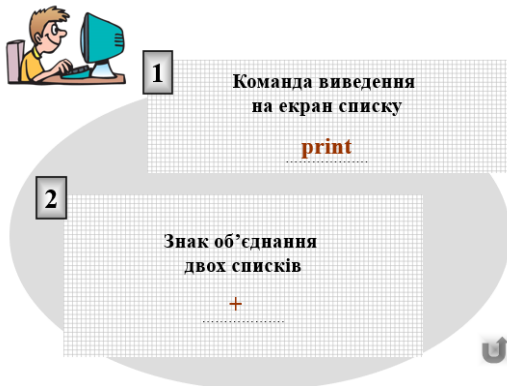


Рис. 5. Запитання туру «3 півслова»

#### 4 тур. Розшифруй анаграму

Учасникам гри пропонується з букв скласти слово з заданої теми. Кожній команді пропонується скласти по два слова.

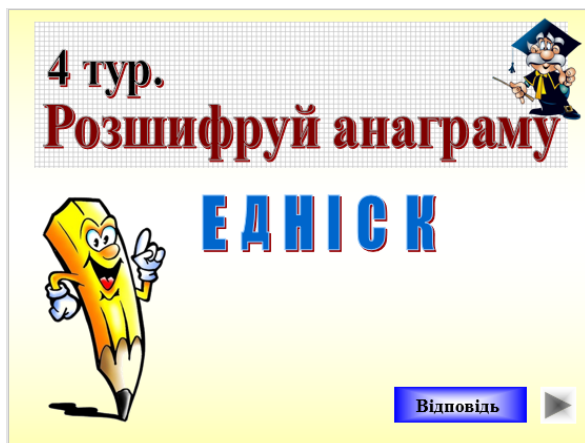


Рис. 6. Одна з анаграм четвертого туру

### 5 тур. Аукціон

Гравці кожної команди за 5 хвилин повинні записати якнайбільше слів, що містять букву К з даної теми. Переможцем в даному турі буде команда, яка придумає найбільше слів та отримає 2 бали.



Рис. 7. Слайд туру «Аукціон»

### 6 тур. Так чи ні

Спочатку команда вибирає групу запитань певного кольору.



Рис. 8. Меню туру «Так чи ні»

Учні в даному турі повинні відповісти «Так чи ні» на три запитання, що розміщені на окремому слайді.

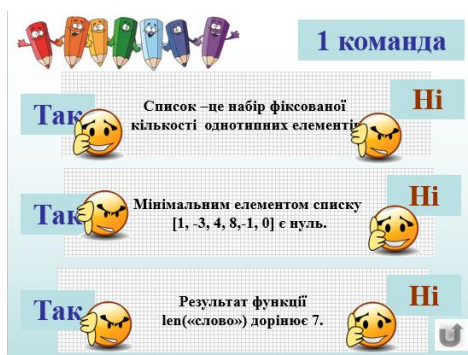


Рис. 9. Одне з завдань туру «Так чи ні»

### 7 тур. Ребуси



Рис. 10. Один з ребусів

## **8 тур. Веселі нотки**

Командам пропонується назвати пісню, в якій є терміни з інформатики

### **Підведення підсумків.**

В кінці уроку вчитель підбиває підсумки, підраховує отримані бали командами та виставляє оцінки.