

## Урок-гра «Найрозумніший для учнів 10 класу»

### Мета:

- **навчальна:** узагальнити та систематизувати вивчений матеріал з базового модуля курсу інформатики 10 класу;
- **розвивальна:** стимулювати інтерес учнів до предмету, розвивати розумову діяльність, пам'ять, уміння логічно мислити;
- **виховна:** формувати почуття здорового суперництва, уміння обстоювати свої погляди.

Тип заходу: узагальнюючий урок-гра.

Технологія: групова та індивідуальна робота.

Обладнання: комп'ютери, мультимедійний проєктор, екран, презентація «Найрозумніший», сигнальні карти, музичні диски для музичних пауз.

“Гра не є пустою забавою, це зміст життя, творча діяльність потрібна для розвитку. У грі людина живе, і сліди цього життя глибше залишаються в ній, ніж слід дійсного життя”

*К.Ушинський.*

Вчитель: Добрий день, сьогодні ми проведемо урок у вигляді гри «Найрозумніший».(див. рис.1)



Рис.1. Титульний слайд презентації  
Правила гри

1. Учні об'єднуються у чотири команди, кожна з яких вибирає тему, на питання з якої вони будуть відповідати. Певній темі відповідає колір. (рис.2)

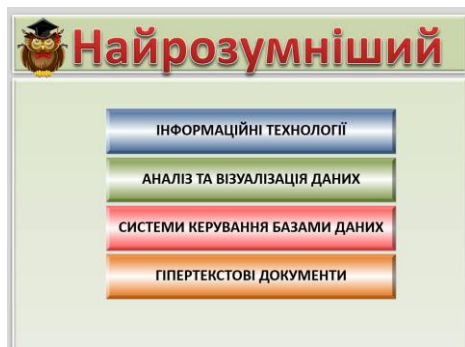


Рис.2. Вибір теми гри командами

2. Для визначенням, хто ходитиме першим, допоможе «дешифрувальник». Учасникам буде представлено поле із комірок, де закодовано слово. Користуючись комірками з літерами та поясненням учасники підбирають букви загаданого слова.

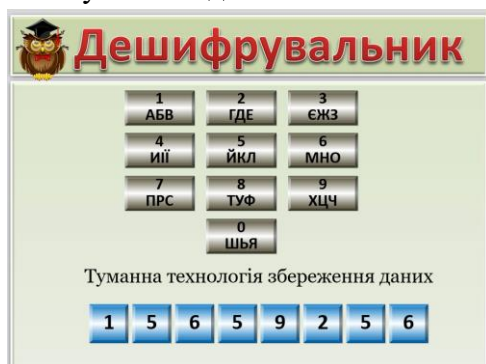


Рис.3. Слайд з дешифрувальником

В залежності від порядку та правильності відгаданого слова команди вибирають тему, на запитання з якої будуть надавати відповіді та виконувати завдання.

Перед учасниками з'являється ігрове поле з 40 комірками різного кольору. Учні деякий короткий проміжок часу (до 60 секунд) можуть спостерігати цей слайд та запам'ятовувати кольори комірок.



Рис. 4. Ігрове поле з зафарбованими комірками

Потім з'являється слайд з ігровим полем, де комірки мають однаковий колір. Командам пропонується почергово відповідати на запитання, які вони вибирають по номеру.

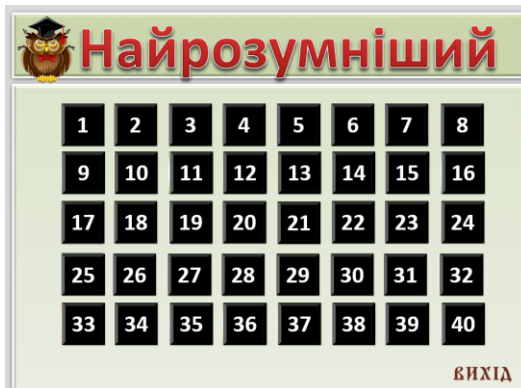


Рис. 5. Ігрове поле з чорними комірками

3. У клітинках заховано питання чотирьох категорій, які учасники обрали до початку гри, а також 8 питань із категорії «Вчені-інформатики». За правильну відповідь у загальних знаннях – 1 бал, у своїй категорії – 2 бали, а у категорії противника – 3 бали. Команда учасників, яка набере найбільше балів, стане командою «Найрозумніших». Якщо одноосібного лідера не буде, тоді учасникам задаватимуться додаткові питання.

**Інформаційні технології 1**

У яких галузях до 2025 року, за прогнозами Економічного союзу, очікується найбільше зростання зайнятості населення?

A) Видобуток вугілля і розробка кар'єрів  
B) Нерухомість, наука і техніка  
C) Фінанси та страхування  
D) Торгівля

**Відповідь**

Рис. 6. Слайд з запитання 1 теми «Інформаційні технології»

На кожному слайді з запитанням є кнопка для перегляду правильної відповіді та кнопка «Вихід» для повернення на слайд з ігровим полем.

**Аналіз та візуалізація даних 2**

За таблицею з відомостями про кількість опадів, яку склали кожного місяця протягом трьох років, потрібно визначити та проаналізувати показники центру та варіації розподілу опадів за роками і місяцями.

**Файл "Опади.xlsx"**

**Системи керування базами даних 21**

Виконати вправу Learning Apps "Класифікація СУБД"

Рис. 7. Слайди з запитання теми «Аналіз та візуалізація даних» та «Системи керування базами даних»

На деяких слайдах учням пропонується виконати практичне завдання або інтерактивні вправи за допомогою онлайн-сервісів. Перед уроком пропонується підготувати файли та посилання для виконання командами школярів.

На закінчення уроку вчитель підводить підсумки, виставляє оцінки.