

Урок-игра «Интеллектуальное казино»

Представлен урок-игра «Интеллектуальное казино». Урок – игра разработан как обобщающий теоретический материал по разделу «Программирование». Содержанием является опрос функций и команд, операторов в QBASIC. Предлагается проводить после изучения программирования полностью в 9 классе.

Цель: развитие любознательности, способности оперативного мышления, расширение кругозора детей, воспитание интереса к предмету, сплочение детского коллектива.

Оформление: на доске крупно написано «Интеллектуальное казино», эпитафия: «ум» компьютера - это ум человека, воплощенный в программе». Организован стол для игроков, зрительный зал, место для крупье и его помощников.

Оборудование: 10 экземпляров карточек с номерами «1», «2», «3»; купюры достоинством в «1 ум» (120 шт.); молоток для аукциона, карты с заданиями, дипломы победителей, карандаш, листки чистой бумаги.

Время: .40 минут.

Ход урока:

Крупье: Добрый день, мои дорогие умники и умницы! Я приветствую вас в нашем необычном казино!

Наше казино - это место, где каждый может заработать деньги и не как-нибудь, а своим собственным умом. Только деньги у нас особенные. Это банкноты достоинством в «один ум». Помните? Один ум хорошо, а два - лучше!

Игроков прошу занять свои места за игровым столом (10 чел.), а нам нужно выбрать группу контроля - моих помощников.

I ЖЕРЕБЬЕВКА.

1. часовой - осуществляет контроль за временем.
2. кассир - сбор и раздача денег.
3. демонстраторы (2 чел.)

II ИГРА.

Крупье: Жребий брошен, помощники выбраны, а теперь внимание! Правила игры.

Если игроки решаться отвечать, то должны сделать ставку в «один ум», затем я называю вопрос. Отвечать на вопрос может только тот участник, который сделал ставку. Если ваш ответ правильный - ставка удваивается, если нет - ваши «умы» пополнят кассу нашего казино. Я называю вопрос и три варианта ответа. Игроки, которые сделали ставку, должны выбрать правильный ответ и поднять табличку с соответствующей цифрой 1,2 или 3. Пока прорепетируем. Делаем ставки, господа! Итак, вопрос: сколько будет $5*5$? Варианты ответов: 1)25, 2)20, 3)35. Правильный ответ под №1.

Условия игры всем понятны? Тогда начинаем!

Делаем ставки, господа! Внимание, вопрос!

1. Какой геометрической фигурой в блок-схеме изображается условие?
 1. прямоугольником
 2. ромбом (+)
 3. квадратом

Делаем ставки, господа! Внимание, вопрос

2. Какой командой осуществляется запуск программы?
 1. LIST
 2. RUN (+)
 3. INPUT

Делаем ставки, господа! Внимание, вопрос

3. Длина слова «информатика» равна
1. 11 (+)
 2. 12
 3. 13

Делаем ставки, господа! Внимание, вопрос

4. Командой ввода данных с клавиатуры вы назовете команду
1. PRINT (+)
 2. LIST
 3. INPUT

Делаем ставки, господа! Внимание, вопрос

5. Символьная константа заключается в
1. скобки
 2. кавычки (+)
 3. апострофы

Делаем ставки, господа! Внимание, вопрос

6. Как выражается команда условия?
1. IF THEN ELSE (+)
 2. FOR TO STEP
 3. IF THEN STEP

Делаем ставки, господа! Внимание, вопрос

7. Выделение части слова осуществляется с помощью функции
1. LEN
 2. FOR
 3. MID (+)

Делаем ставки, господа! Внимание, вопрос

8. Какое из выражений записано по правилам языка программирования Бейсик
1. $\text{COS } X + \text{SIN } Y: 8 - (4Z+A)$
 2. $\text{ATN } X + \text{ABS } X + \text{SQR } X$
 3. $4 * X + 2 * \text{ABS } (T) - 3 ^ X$ (+)

Делаем ставки, господа! Внимание, вопрос

9. Что произойдет, если пользователь введет в ЭВМ строки:

10 A=5

```
20 B$= «BBB»
30 PRINT A; B$
```

1. ЭВМ введет значение переменных А и В\$
2. ЭВМ напечатает BBB5BBB5
3. ЭВМ напечатает 5BBB (+)

Делаем ставки, господа! Внимание, вопрос

10. Что будет на экране после выполнения программы:

```
10 PRINT «МАША»
20 GOTO 40
30 PRINT «ОЛЯ»
40 PRINT «ГАЛЯ»
50 STOP : END
```

1. Напечатает МАША, ОЛЯ, ГАЛЯ
2. Напечатает МАША,ГАЛЯ (+)
3. Напечатает МАША, ОЛЯ

Делаем ставки, господа! Внимание, вопрос

11. Определить, что выполняет фрагмент программы:

```
10 FOR I=1 TO 100
20 K=I*I
30 PRINT K
40 NEXT I
```

1. печатает таблицу умножения
2. печатает квадраты чисел (+)
3. печатает произведение квадратов чисел

Делаем ставки, господа! Внимание, вопрос

12. Что будет выведено на экран в результате работы программы:

```
10 A$= «РЕАКТОР»
20 FOR I = 1 TO 6 STEP 2
30 B$ = MID$(A$, 1,1)
40 PRINT B$
50 NEXT I
```

1. РАТ
2. РРР (+)
3. РЕА

Делаем ставки, господа! Внимание, вопрос

13. Вы хотите нарисовать окружностью. Каким оператором вы воспользуетесь?

1. CIRCLE(X,Y),R,C (+)
2. CIRCLE(X,Y),R,C,,,K
3. SCREEN(X,Y),R,C

Делаем ставки, господа! Внимание, вопрос

14. Чтобы нарисовать квадрат, вы выберете оператор:

1. LINE(X1,Y1) - (X2,Y2), C, B (+)
2. LINE(X1,Y1) - (X2,Y2), B, C
3. LINE(X1,Y1) - (X2,Y2), C

Делаем ставки, господа! Внимание, вопрос

15. Даны 2 слова: СЛОН и СТОЛ. Какой знак сравнения вы поставите между ними:

1. >
2. =
3. < (+)

Делаем ставки, господа! Внимание, вопрос

16. Пусть A\$= «ТЕЛЕНОК», B\$= «ОКОЛО», C\$= «ПРОГРАММА».

Чему равно значение выражения:
«E» + MID\$(A\$,3,3) + «a»

1. Елена (+)
2. Енок
3. Лена

III АУКЦИОН «Кот в мешке»

Крупье: Кто мне скажет что значит выражение «купить кота в мешке»? Правильно. Получить неизвестно что. Итак, я объявляю таинственный аукцион нашей игры - «Кот в мешке». Распродажа с молотка начинается! Проявите же мудрость, друзья, потратьтесь на кота в мешке, не экономьте денежки! Рекомендую:

Кот №1. В мешке то, что есть у каждого отличника. У хорошиста ее может и не быть. Стартовая цена - 1ум. Кто хочет приобрести ценную вещь всего за один ум?
(оценка 5)

Кот №2. Сегодня ты о них мечтал, их кто-то нынче потерял. Без них тебе не обойтись? Тогда плати и не скупись!
Стартовая цена - 1 ум.
(5 умов).

Кот №3. С его помощью можно зафиксировать умные мысли .

Стартовая цена - 3 ума.

(Карандаш).

Крупье: Теперь подсчитаем, кто набрал больше всего умов. Представляю вам мудрейшего из информатиков!

Спасибо всем! До новых встреч!