

Государственное автономное профессиональное
образовательное учреждение Московской области
«Егорьевский техникум»

Методическая разработка интерактивной игры «ЭРУДИТ»



Составили:
Степанова С.Ю. – преподаватель
Шитова В.О. – преподаватель

г.о. Егорьевск
2022 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В рамках новой парадигмы обучения резко возрастает значение внеаудиторной работы. Достаточно эффективными видами внеаудиторной работы являются различные интеллектуальные и интерактивные игры.

Игра вызывает интерес и активность обучающихся и даёт им возможность проявить себя в увлекательной для них деятельности, способствует более быстрому и прочному запоминанию изучаемого материала. Знание материала является обязательным условием активного участия в игре, а иногда – обязательным условием выигрыша. Игра даёт возможность не только совершенствоваться, но и приобретать новые знания, так как стремление выиграть заставляет думать, вспоминать уже пройденное и запоминать всё новое.

Положительное влияние на личность обучающихся оказывает также и групповая деятельность. Ключевой особенностью интерактивной викторины от, казалось бы, схожих по значению тренажёров и игр, является ориентация на коллективную работу с объектом. Викторина рассчитана на работу сразу нескольких пользователей и способна выделять различные аспекты работы людей в группе: как соревновательные, так и объединяющие.

Методическая разработка представляет собой внеклассное мероприятие, которое проводится среди студентов 1 и 2 курса специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

В викторину включены вопросы основного тура по таким темам как: Современные языки программирования, Основные структуры языка программирования C#, Типы данных языка программирования C#. А так же вопросы финального тура на темы, связанные с компьютером.

В ходе игры студенты приобретают навыки общения, навыки поведения в затруднительной ситуации, активизируется долговременная память, активность, способность переключать внимание с одного учебного предмета на другой. Повышается эрудиция, как игроков, так и зрителей.

Роль преподавателя заключается в подготовке вопросов викторины и компьютерной презентации по этим вопросам, в подборе участников игры. Велика роль преподавателя в эмоциональном настрое обучающихся на игру, который необходим, чтобы мероприятие прошло интересно, задорно, дало положительный эмоциональный заряд игры.



ЭТАПЫ ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНОЙ ИГРЫ «ЭРУДИТ»

ЦЕЛИ ИГРЫ:

обучающая: расширение кругозора студентов, активизация интеллектуальной деятельности через использование формы игры; формирование внимательного отношения к дисциплинам.

развивающая: формирование умений обдумывать и принимать решения, развитие мышления, памяти, эрудиции.

воспитательная: развитие познавательного интереса, воспитание культуры общения, а также воспитание у студентов самостоятельности как черты личности, без которой невозможна деятельность современного специалиста.

ЗАДАЧИ ИГРЫ:

- повторение и обобщение полученных ранее знаний;
- формирование общеучебных и общекультурных навыков работы с информацией.

ОРГАНИЗАЦИЯ ПОДГОТОВКИ И ПРАВИЛА ИГРЫ

- Студенты делятся на две команды
- Вопрос команды выбирают по очереди

***В основном туре игры каждая команда**, набирает столько очков, сколько даст правильных ответов.

***В финальном туре** каждая команда **набирает по 100 баллов** за каждую угаданную зашифрованную картинку.

- Подводятся итоги игры.



ХОД ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНОЙ ИГРЫ «ЭРУДИТ»

ХОД ИГРЫ

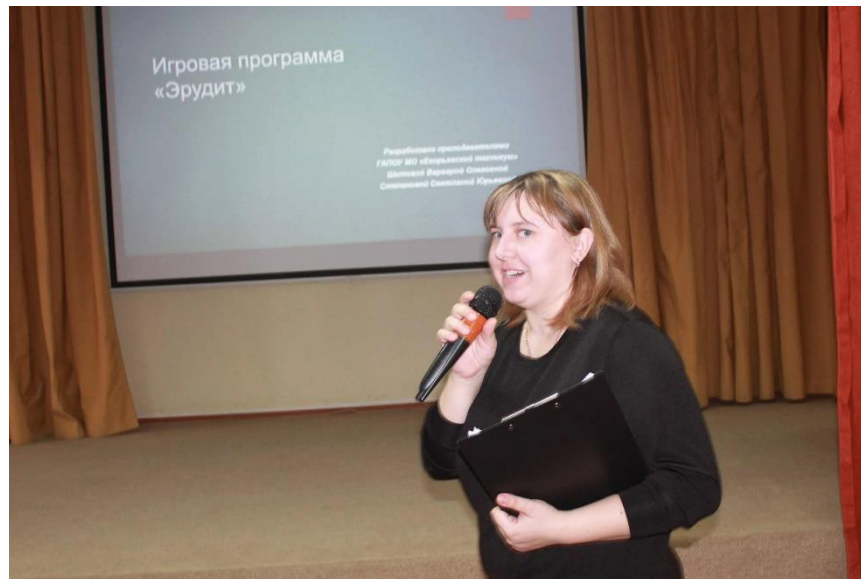
Начинаем игру!

Ведущий: Здравствуйте, ребята и преподаватели!

Мы рады приветствовать вас на интерактивной игре «Эрудит». Цель нашей игры – популяризация знаний по программированию. Наша цель узнать, кто из вас имеет больше всего знаний по дисциплине «Основы программирования». Конечно же, победители будут награждены дипломами.

Ведущий: разрешите представить наше счетное жюри.

Ведущий: итак, начинаем нашу игру. Для начала послушаем представления обеих команд. Они должны представить название, эмблему и девиз.



Ведущий: игроки готовы. Зрителей прошу не выкрикивать, не подсказывать, так как в этом случае ответ засчитан не будет, и баллы будут сняты.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

Игра состоит из двух туров:

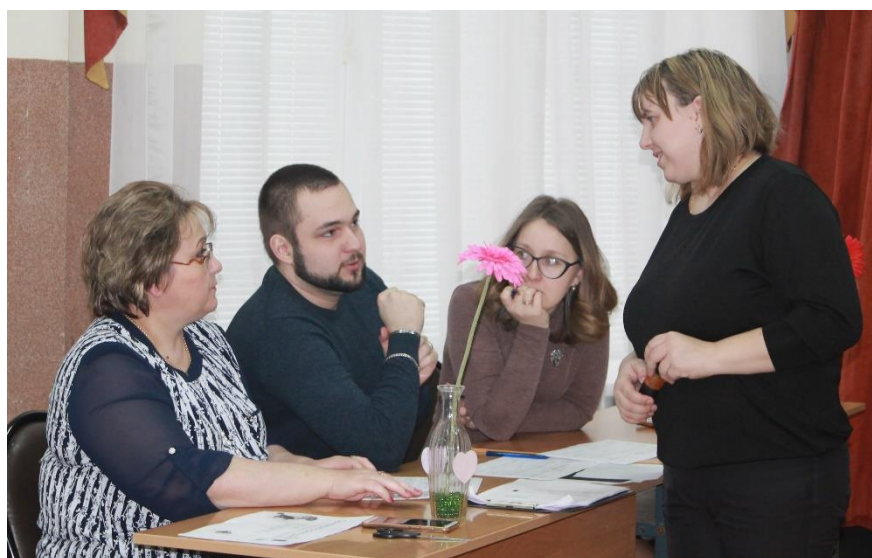
В основном туре 20 вопросов, которые сгруппированы в 4 темы по 5 вопросов. Стоимость вопросов: 100, 200, 300, 400, 500 баллов. Каждая команда, набирает столько очков, сколько даст правильных ответов.

В финальном туре каждая команда поочередно в течении трех секунд называет зашифрованные слова. Стоимость правильного ответа 100 баллов.





ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ЖЮРИ:



1. Подсчёт набранных баллов в соревновании каждой команды.
2. Контроль правильности ответов на вопросы по темам.
3. Оглашение результатов викторины.



НЕОБХОДИМОЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ: 50- 60 минут.

МАТЕРИАЛЬНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ИГРЫ:

- персональный компьютер
- мультимедиапроектор
- распечатка вопросов и ответов ведущему (Приложение 1)
- презентация «Эрудит» в программе Microsoft Office PowerPoint.

Подводятся итоги игры (Приложение 2).

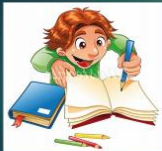


<p>Основной тур</p> <p>Современные языки программирования 100 200 300 400 500</p> <p>История развития языков программирования 100 200 300 400 500</p> <p>Основные структуры ЯП 100 200 300 400 500</p> <p>Типы данных ЯП 100 200 300 400 500</p>	<p>100</p> <p>Современные языки программирования</p> <p>Изначально язык назывался Оак («Дуб»), разрабатывался Джеймсом Гослингом для программирования бытовых электронных устройств. Впоследствии он был переименован и стал использоваться для написания клиентских приложений и серверного программного обеспечения. Назван в честь марки кофе, которая, в свою очередь, получила наименование одноимённого острова, поэтому на официальной эмблеме языка изображена чашка с горячим кофе.</p> <p>Ответ: JAVA</p>	<p>200</p> <p>Современные языки программирования</p> <p>Объектно-ориентированный язык программирования. Разработан в 1998—2001 годах группой инженеров компании Microsoft под руководством Андерса Хейлсберга и Скотта Вильтамота как язык разработки приложений для платформы Microsoft .NET Framework.</p> <p>Ответ: C#</p>
<p>300</p> <p>Современные языки программирования</p> <p>Скриптовый язык общего назначения, интенсивно применяемый для разработки веб-приложений</p> <p>Ответ: PHP</p>	<p>400</p> <p>Современные языки программирования</p> <p>Высокоуровневый язык программирования общего назначения, ориентированный на повышение производительности разработчика и читаемости кода. Разработка языка была начата в конце 1980-х годов, но популярным он стал в наши дни</p> <p>Ответ: Python</p>	<p>500</p> <p>Современные языки программирования</p> <p>Используется как встраиваемый язык для программного доступа к объектам приложений. Наиболее широкое применение находит в браузерах как язык сценариев для придания интерактивности веб-страницам</p> <p>Ответ: JavaScript</p>
<p>100</p> <p>История развития языков программирования</p> <p>Первый язык программирования низкого уровня. Создан в 50-е гг. 20 века. Используется в настоящее время для написания драйверов, загрузчиков ОС.</p> <p>Ответ: Ассемблер</p>	<p>200</p> <p>История развития языков программирования</p> <p>Первый язык высокого уровня был создан в корпорации IBM. Он предназначался для научных и технических расчетов. «Переводчик формул»-перевод фразы с английского от которой образовано название языка.</p> <p>Ответ: Fortran</p>	<p>300</p> <p>История развития языков программирования</p> <p>Язык программирования создан Никлаусом Виртом в 1970 году для обучения программированию.</p> <p>Ответ: Pascal</p>

История развития языков программирования

400

Язык создавался как инструмент, с помощью которого студенты-непрограммисты могли самостоятельно создавать компьютерные программы для решения своих задач.



Ответ: Бейсик



История развития языков программирования

500

Первоначально был разработан для реализации операционной системы UNIX, но в последствии был перенесен на множество других платформ. На основе этого языка разработаны ЯП активно используемые в настоящее время.



Ответ: C



Основные структуры ЯП

100

Расположите в правильном порядке строки программы, вычисляющей периметр и площадь параллелограмма:

1. Console.ReadKey();
2. int s = a * h;
3. int p = 2 * (a + b);
4. static void Main(string[] args)
5. Console.WriteLine("p={0} s={1}", p, s);
6. int a = 6, b=3, h=4;
7. }
8. {



Ответ: 4,8,6,3,2,5,1,7



Основные структуры ЯП

200

Что будет выведено на экран, после выполнения данной программы:



```
int a = 6, b = 3, c;  
if (a*b % 2 == 0) c = a;  
else c = b;  
Console.WriteLine(c);
```

Ответ: 6



Основные структуры ЯП

300

Определить, сколько раз выполнится цикл:



```
int a = 6, b = 3;  
while (a > 2)  
{  
    a = a - 1;  
    b = b + a * a;  
}
```

Ответ: 4



Основные структуры ЯП

400

Что будет выведено на экран, после выполнения данной программы:



```
int x = 2;  
double y = Math.Min(4, 8) + Math.Pow(x, 3);  
Console.WriteLine(y);
```

Ответ: 12



Основные структуры ЯП

500

При написании программы программист допустил 5 ошибок. Найдите их.



Ответ:
Стр 17 :
Стр 19 :
Стр 14 Convert.ToInt
Стр 14 Console
Стр 17 WriteLine



Типы данных ЯП

100

Дан фрагмент программы на ЯП:
a="579";
b="81";
c=a+b;
Какой тип данных переменной c ?



Ответ: string



Типы данных ЯП

200

Дан фрагмент программы на ЯП :

```
int a=579;  
int b=81;  
c=a/b;  
Какой тип данных переменной c ?
```

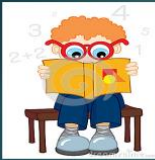


Ответ: int



Типы данных ЯП

300



Дан фрагмент программы на ЯП:
a="456";
b="abc";
c=a+b;
Какой тип данных переменной c?

Ответ: string



Типы данных ЯП

400



Дан фрагмент программы на ЯП:
a=5.79;
b=8.1;
c=a/b;
Какой тип данных переменной C?

Ответ: float, double



Типы данных ЯП

500



Дан фрагмент программы на ЯП:
int[] numbers = new int[] { 1, 2, 3, 4, 5 };
for (int i = 0; i < numbers.Length; i++)
{
 Console.WriteLine(numbers[i]);
}
Какой тип данных переменной number?

Ответ: Массив



Финальный тур

Каждая команда по очереди называет одно из слов зашифрованных на картинке. Если команда не может назвать слово в течении 3 секунд – право ответа переходит к другой команде. За каждое угаданное слово команда получает 100 баллов



Подводим итоги

Кто же набрал больше всего баллов?

Игра «Эрудит»

Представление команд

	Название команды 10 баллов	Эмблема команды 10 баллов	Девиз команды 10 баллов	Итоги представления команд
Команда группы Ип-03				
Команда группы Ип-13				

Основной тур

	Вопрос 1	Вопрос 2	Вопрос 3	Вопрос 4	Вопрос 5	Вопрос 6	Вопрос 7	Вопрос 8	Вопрос 9	Вопрос 10	Итоги основного тура
Команда группы Ип-03											
Команда группы Ип-13											

Финальный тур

Команда группы Ип-03		Итоги финального тура
Команда группы Ип-13		

Итоги игры

	Итоги представления команды	Итоги основного тура	Итоги финального тура	Итоги игры
Команда группы Ип-03				
Команда группы Ип-13				