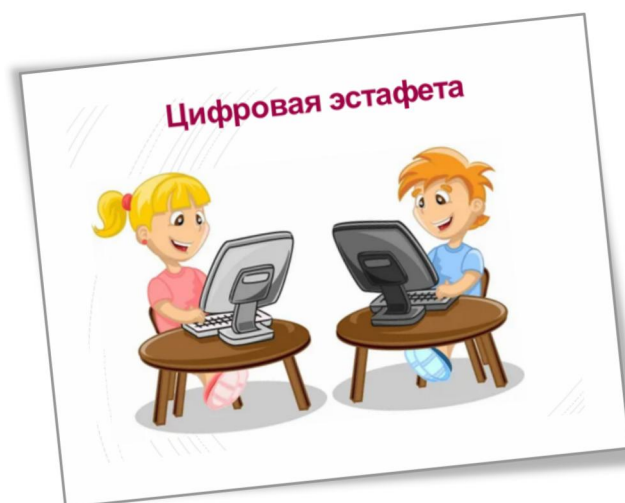



Тубылова О.А.



**Методика проведения
интеллектуальной игры по информатике**

Рассмотрено
на заседании предметной (цикловой)
комиссии социально-экономических и
зооветеринарных дисциплин

«5» апреля 2023 г.
 Тубылова О.А.

Утверждаю

Директор БПОУ УР «Асановский
аграрно-технический техникум»




Н.Г.Федотова

Данный методический материал предназначен для творческого использования преподавателями, студентами, может быть полезен педагогу-организатору.



Пояснительная записка

С древности игра использовалась как средство обучения детей. Эффективность обучающих игровых занятий хорошо известна, т.к. такие занятия приближают обучение к реальной жизни. Студенты охотно включаются в такие игры, проявляют смекалку, творчество, опираясь на ранее полученные знания.

Для студентов игра – это переход в иное психологическое состояние, это другой стиль общения, положительные эмоции, ощущение себя в новом качестве. Образовательная игра – это возможность развивать свои творческие способности и личностные качества, оценить роль знаний и увидеть их применение на практике, ощутить взаимосвязь разных школьных дисциплин. Для преподавателя – это возможность лучше узнать и понять учеников, оценить их индивидуальные особенности. С другой стороны, игра – это возможность для самореализации, творческого подхода к работе, осуществления собственных идей.

В современном мире информатика – самая молодая и стремительно развивающаяся наука, знание которой просто необходимо каждому человеку. Мероприятие проводится в преддверии дня рождения российской информатики - 4 декабря. И хотя в России этот праздник пока не является официальным, но его отмечают все те, кто имеет отношение к информатике.

В рамках Декады общеобразовательных дисциплин среди студентов I курсов проводится внеклассное мероприятие «Интеллектуальная игра по информатике». Мероприятие способствует выявлению знаний по информатике, интеллектуальному досугу, привитию интереса к дисциплине, развитию коммуникабельных способностей. Также имеет познавательное и воспитательное значение, способствует развитию познавательных процессов: памяти, мышления, восприятия, внимания.

В игре участвует 2 команды, присутствуют болельщики.

Предложенная методика внеклассного мероприятия «Интеллектуальная игра по информатике» предназначена для творческого использования. Помимо реализации в рамках Декады общеобразовательных дисциплин она может быть с успехом применена и в другом формате – в соответствии с планом учебно-воспитательной работы техникума и преподавателя.

При проведении игры используется:

- программное обеспечение: MS Power Point, презентация, оформленная красочно, ярко, со вставкой рисунков и анимации, с использованием гиперссылок; видеоматериал;

- технические средства: компьютер, ноутбуки для участников, звуковые колонки, проектор, экран

- карточки с заданиями, песочные часы, раздаточный материал.

Методика внеклассного мероприятия содержит сценарий проведения конкурса, итоговую таблицу подсчета очков, приложения.

Программа мероприятия

Цель: развитие интереса обучающихся к информатике.

Задачи:

- развитие познавательного интереса, повышение творческой активности учащихся;
- развитие умения выделять главное, существенное, логически излагать мысли, развитие памяти, внимания, расширение кругозора;
- воспитание информационной культуры, уважения к сопернику, умения достойно вести спор, стойкости, воли к победе, находчивости, умения работать в команде.

Методы: словесные, наглядные, практические

Оборудование: мультимедийный проектор, экран, компьютер и ноутбуки.

Раздаточный материал и используемые программы: карточки с заданиями для команд, презентация (Приложение 1), программы MS Office Word;

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

Сценарий интеллектуальной игры по информатике

Набирается 2 команды по 6 человек для участия в мероприятии. Выбираются капитаны команд. Жюри – 4 человека. Остальные учащиеся являются болельщиками.

1. Организационный момент

Ведущий: Добрый день уважаемые ребята, жюри и гости! Сегодня мы собрались с вами для проведения конкурса, посвященной Дню информатики.

4 декабря 1948 года считается днем рождения российской информатики. И хотя в России этот праздник пока не является официальным, но его отмечают все те, кто имеет отношение к информатике.



В России дата 4 декабря для празднования Дня информатики выбрана не случайно. Именно в этот день в 1948 году Государственным комитетом Совета министров СССР по внедрению передовой техники в народное хозяйство была зарегистрирована цифровая электронная вычислительная машина И.С.Брука и Б.И.Рамеева.

Это первый официальный документ о вычислительной технике нашей страны. Появление такой техники повлекло за собой ряд новых открытий, а также развитие информатики.

Сегодня мы определим, насколько хорошо вы знаете информатику и как вы эти знания можете применить.

Разрешите представить вам членов жюри (*представление членов жюри*).

А теперь давайте познакомимся и с нашими командами (*идет представление команд, их капитанов*).

Итак, команды готовы? Болельщики готовы? Жюри готовы? Тогда начинаем.

2. Состязание команд

1. Конкурс «Информатика в лицах»

Для начала, проверим, насколько вы хорошо знаете деятелей информатики, как российской, так и зарубежной «в лицо».

На экране перед вами будет появляться фотография известного деятеля из области информационных технологий. Команде, правильно ответившей первой, присваивается 1 балл за каждый правильный ответ. На совещание между членами команды дается 30 секунд (максимальное время).

Итак, начинаем. Слайды в презентации

1) Перед вами известный советский профессор, основоположник отечественной вычислительной техники, награжден медалью «Пионер компьютерной техники». Известен, как создатель МЭСМ и БЭСМ.

(Правильный ответ: Сергей Алексеевич Лебедев)

2) Американский изобретатель электромеханического телеграфного аппарата, для которого разработал специальный код.

(Правильный ответ: Сэмюэл Финли Бриз Морзе).

3) Английский математик, наиболее известен как человек, с именем которого связывают архитектуру большинства современных компьютеров

(Правильный ответ: Джон фон Нейман).

4) Американский предприниматель и разработчик в области электронно-вычислительной техники, основатель ведущей компании в мире в области программного обеспечения

(Правильный ответ: Билл Гейтс).

5) Французский инженер и изобретатель равномерного телеграфного кода, в котором использовалось всего два вида сигнала

(Правильный ответ: Жан Морис Бодо)

6) Известный российский программист, специалист по защите информации, основатель одной из антивирусных компаний.

(Правильный ответ: Евгений Валентинович Касперский).

7) Российский программист, автор файлового менеджера FAR, архиваторов RAR и WinRAR

(Правильный ответ: Евгений Лазаревич Рошал)

Итак, на этом первый конкурс закончен. Попросим жюри подвести итоги первого конкурса.

(Жюри подводит итоги)

2. Конкурс «Восстанови код»

Каждой команде сейчас раздадут карточки с заданием. На карточках записаны слова, при передаче сообщение повредилось, буквы в словах

перемешались. Ваша задача - отгадать, что же это были за слова. Командам присваивается 1 балл за каждое разгаданное слово. Побеждает команда, которая наберет больше баллов. Время на выполнение 3 минуты.

Задания для команд:

Для первой команды:

1. Лопарь – (пароль)
2. Адрес – (среда)
3. Кетст - (текст)
4. Олисч - (число)
5. СОРЦЕСПРО - (процессор)
6. АКТПКОМ КСДИ – (компакт диск)
7. ВИКЛУРАТА – (Клавиатура)
8. СТКИДОЖЙ – (джойстик)
9. ТЕРПНИР – (принтер)
10. ТОРНИМО - (Монитор)

Для второй команды:

1. Фргиак – (график)
2. ТЕРИНПР- (принтер)
3. ЫШЫМ - (мышь)
4. ТЕРЧЕСВИН- (Винчестер)
5. НЕРСКА – (сканер)
6. ТАКЕДИС - (дискета)
7. НИМОРОТ – (монитор)
8. ММЕДО - (модем)
9. ТЪАЯПМ - (память)
10. ДОВОСКИД - (дисковод)

Пока жюри подводит итоги **конкурс для болельщиков «Найди слово»**. (слайды на презентации)

В приведённых текстах некоторые идущие подряд буквы нескольких слов образуют термины, связанные с информатикой и компьютерами. Найдите эти термины. За верный ответ – 1 балл

Пример: В чем был смысл Эшби так и не понял.

Ответ: Слэш (смыСЛ ЭШби) - название символа «/»

1. Этот процесс орнитологи называют миграцией.
2. Этот **процесс орнитологи** называют миграцией.
3. Когда-то он работал в идеологическом отделе.

4. Когда-то он работал **в идеологическом** отделе
5. Потом они торжествовали и радовались, как дети.
6. Потом **они торжествовали** и радовались, как дети.
7. Несмотря на это его леска не раз путалась в воздухе
8. Несмотря на это его леска **не раз** путалась в воздухе
9. Оказалось, что граф и Казанова – одно и то же лицо.
10. Оказалось, что **граф и Казанова** – одно и то же лицо
11. Река Днепр интересна тем, что на ней имеются несколько гидроэлектростанций.
12. Река Днепр **интересна** тем, что на ней имеются несколько гидроэлектростанций.
13. По просьбе хозяина квартиры мы шкаф сдвинули в угол.
14. По просьбе хозяина квартиры **мы шкаф** сдвинули в угол.
15. Он сказал: «Пройдемте к стене».
16. Он сказал: «Пройдемте **к стене**».
17. Этот старинный комод ему достался в наследство от бабушки.
18. Этот старинный комод **ему** достался в наследство от бабушки.
19. Я его привез в указанное место, но там никого не оказалось.
20. Я его привез **в указанное место**, но там никого не оказалось.

3. Конкурс «Цифровая эстафета»

От каждой команды по одному человеку садятся за компьютер. Ведущий читает вопросы, участники игры на компьютере набирают ответы. После завершения первого блока вопросов, участники меняются, выходят следующие представители команд и продолжают игру. Таким образом в конкурсе от команды поучаствует каждый и ответит на 3 вопроса. За каждый правильный ответ команды получают по одному баллу.

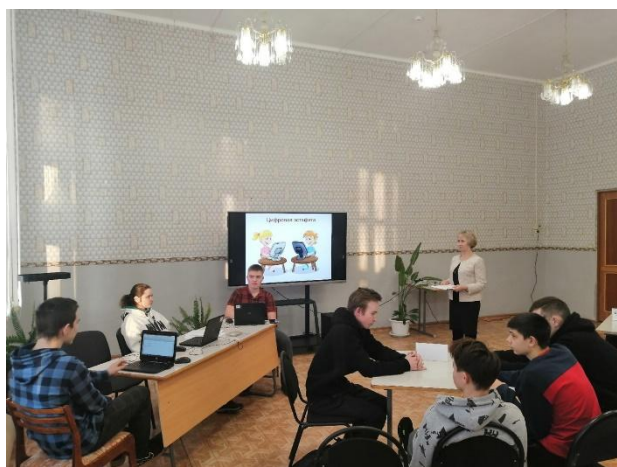
Первый блок вопросов

- 1) Одна точка растрового изображения (*пиксель*).
- 2) Сколько бит памяти нужно для кодирования 1 символа с помощью таблицы ASCII (*8 бит или 1 байт*).

3) Многократно повторяющаяся часть алгоритма (программы). (*Цикл*)

Второй блок вопросов

- 1) Минимальная единица измерения информации (*бит*).
- 2) Программа для просмотра веб – сайтов и веб- страниц (*браузер*)
- 3) Последовательность действий, направленная для достижения конкретной цели (*Алгоритм*)



Третий блок вопросов

- 1) Устройство для охлаждения центрального процессора (*кулер*)
- 2) Устройство ввода числовой и буквенной информации (*клавиатура*)
- 3) В каких единицах измеряется объем информации (*бит, байт, Кбайт и т.д.*)

Четвертый блок вопросов

- 1) Устройство для ввода графической информации в компьютер (фотографии, картинки, текст) (*сканер*).
- 2) Как называется объект – заместитель оригинала? (*модель*)
- 3) Алгоритм, записанный на языке программирования. (*программа*)

Пятый блок вопросов

- 1) Сколько байт составляет $\frac{1}{2}$ килобайта? (*512 байт*)
- 2) Устройство ввода звуковой информации (*микрофон*)
- 3) Информационная модель, позволяющая в упорядоченном виде хранить данные о группе объектов, обладающих одинаковым набором свойств (*база данных*)

Шестой блок вопросов

- 1) Назовите любой информационный процесс (*передача, хранение...*)
- 2) Алгоритм представленный в виде графических обозначений, соединенных стрелками (*блок-схема*)
- 3) Место, где в Windows хранятся удаленные файлы и папки (*корзина*).

Жюри подводит итоги.

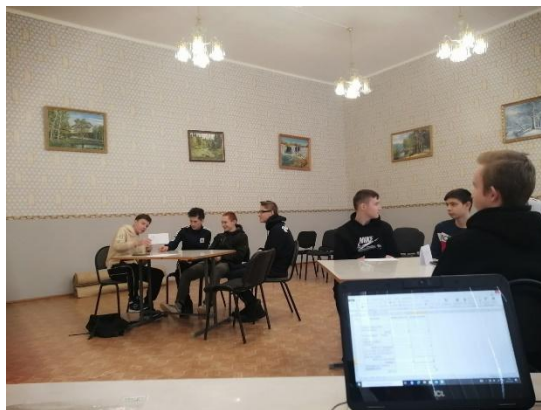
4. Конкурс «Синонимы»

Следующее задание такое: перед вами на экране слово. Ваша задача - подобрать к нему синоним. Команде, правильно ответившей первой, присваивается 1 балл за каждый правильный ответ. С места выкрикивать запрещено.

На экране перед участниками появляются следующие слова:

- 1) Каталог
- 2) ОЗУ
- 3) Знак
- 4) Дисплей
- 5) Азбука
- 6) Компьютерная наука
- 7) ЭВМ
- 8) Винчестер
- 9) Процессор

Ответы: 1-папка, директория, 2- оперативная память, 3 - символ, 4 - монитор, 5- алфавит, 6 - информатика, 7- компьютер, 8 - жесткий диск, 9 – мозг компьютера. Жюри озвучивает итоги конкурсов «Цифровая эстафета» и «Синонимы»



5. Конкурс «Кто больше»

Командам предлагается написать слова, связанные с информатикой, информационными технологиями и программированием, начинающиеся с одной буквы. За каждое правильное слово присваивается 1 балл.

Например, первой команде - составить слова, начинающиеся с буквы **К**. Вторая команда составляет слова с буквы **П**.

Побеждает в этом конкурсе команда, написавшая большее количество слов. Время на выполнение задания - 2 минуты.

Болельщики одной из команды составляют слова, начинающие с буквы **М**, а болельщики другой команды – с буквы **С**. Баллы от болельщиков присоединяются к баллам команд.

6. Конкурс капитанов-знатоков

Конкурс проводится в формате игры «Города». Ведущий называет исходное слово «КОМПЬЮТЕР», а далее капитаны по очереди называют слова, которые начинаются на последнюю букву предыдущего слова. Слова должны иметь отношение к дисциплине «Информатика» (термины, понятия, устройства компьютера, единицы измерения информации, программное обеспечение компьютера и т.п.). За каждое верно названное слово капитан получает 1 балл. Если капитан не знает слово или ответ затянулся (прошло более 30 секунд), то ход передается следующему игроку.

На конкурс отводится 10 минут.

7. Конкурс «Художник»

Необходимо в программе Paint нарисовать механика, таким каким вы его видите, представляете. За этот конкурс команда может получить до 5 баллов. Каждый представитель команды по очереди подходит к компьютеру и начинает рисовать, но надо соблюдать следующие условия конкурса:

1-ый представитель команды начинает рисовать голову с лицом веселого человечка и началом шеи.

2-ой – продолжает рисовать плечи и руки и заканчивает свой рисунок на линии талии.

3-ий – дорисовывает кисти рук и низ торса, рисует верхнюю часть ног.

4-ый – пририсовывает ноги этого создания и заканчивает туфлями.

5-ый – наносит последние штрихи рисунку и закрашивает детали рисунка.

6-ому остается придумать и написать его *оригинальный ник*.

Мы получили действительно оригинальный плод коллективных усилий команды. Можно сказать, что коллектив может создавать великие вещи!!! Молодцы, с задачей обе компании справились.

Итак, наше мероприятие подошло к концу. Попросим жюри объявить результаты этого конкурса и подвести итоги.

Подведение итогов

Жюри подводит итоги всех конкурсов, а также выбирает победителя

В День информатики пожелаем вас чётко поставленных задач и правильных решений, успешных программ и высоких достижений, большого энтузиазма и передачи информации без каких-либо искажений.

Список используемых источников:

1. Знаменитые и великие информатики и программисты. [Электронный ресурс] - <https://sites.google.com/site/uvarovaap/znamenitye-i-velikie-informatiki-i-programmisty>
2. Куличкова А.Г. Информатика. Внеклассные мероприятия. Неделя информатики. – Волгоград: Учитель, 2020.
3. Мое образование. "Хочу все знать" 9-11 класс. [Электронный ресурс] - http://moeobrazovanie.ru/viktoriny/test_po_informatike_9_10_11_klass.html.

Презентация для проведения интеллектуальной игры