

Тамбовское областное государственное
бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Котовский индустриальный техникум»

Внеклассное мероприятие

Игра



Котовск 2016 г.

Рассмотрено и одобрено
на заседании ПЦК
протокол № _____
от «___» _____ 20__ г.

УТВЕРЖДАЮ
зам. директора по УР
_____ Улуханова И.В.
«___» _____ 20__ г

Председатель ПЦК: _____ (Н.В. Мартынова) преподаватель спец.дисциплин

Разработал: _____ (И.В. Пятибратова) преподаватель Информатики

АННОТАЦИЯ

Разработка представляет собой внеклассное мероприятие, которое проводится среди студентов I курса. Мероприятие проводится в рамках недели предметно-цикловой комиссии. Аналог телевизионной викторины «Сто к одному».

У студентов формируется системно-информационный подхода к анализу окружающего мира; интерес к предмету в целом, раскрытие прикладного характера предмета. Возможна игра на команды «Студенты» - «Преподаватели».

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|-----------|
| ПРАВИЛА | 5 |
| СЦЕНАРИЙ ИГРЫ | 8 |
| Приложение 1 | 10 |
| Приложение 2 | 13 |
| Приложение 3 | 14 |
| СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ: | 16 |

ПРАВИЛА

Игра проходит в несколько этапов.

1. Этап «Простая игра». Капитаны команд подходят к ведущему, который задает им вопрос. Капитаны должны нажать красную кнопку. Кто первый нажмет кнопку, тот и отвечает на вопрос. Ведущий смотрит, есть ли такой ответ в листах опроса. Если такой ответ есть, то право отвечать получает команда этого капитана, если такого ответа нет в листе опроса, то право ответа переходит к команде соперников. Участники команды, получившей право ответа, отвечают на этот же вопрос. Если ответ совпадает с ответами на табло (слайды презентации, проецируются на экран), то команда получает такое количество баллов, сколько человек при опросе дало такой ответ. Команда отвечает до тех пор, пока не откроется весь список ответов респондентов. Баллы, полученные командой, суммируются. Если же участник команды дал ответ, которого нет на табло, то право ответа переходит к соперникам. В команде соперников участники по порядку отвечают на этот же вопрос, а капитан этой команды выбирает один из предложенных ответов своих товарищей или предлагает свой вариант ответа. Если ответ, озвученный капитаном, есть на табло, то все очки, заработанные их соперниками (командой отвечавшей первой), переходят к этой команде. Если ответ не совпадает – то очки остаются на счету соперников.

2. Этап «Двойная игра». Правила те же, только количество баллов, заработанные командой удваиваются, а на красную кнопку нажимает другой участник команды.

3. Этап «Тройная игра». Правила те же, только количество баллов, заработанные командой увеличиваются в три раза, на красную кнопку нажимает следующий участник команды.

4. Этап «Игра наоборот». Ведущий задает обеим командам вопрос. Необходимо выбрать самый непопулярный ответ на этот вопрос. На обсуждение командам дается одна минута. Затем капитаны команд оглашают ответ, если он совпадает с ответами на табло, то команда получает очки. После этого этапа выявляется команда победитель, которая продолжит участие в большой игре.

В ходе мероприятия выявляется команда-победитель. Каждый участник которой, получает диплом победителя, представители команды соперников получают

сертификаты участия.

За ходом проведения мероприятия следит независимое жюри, состоящее из учащихся и учителей.

Результаты работы заносятся в оценочный лист и фиксируются на доске.

Раздел программы: «Техническое и программное обеспечение информационных технологий»

Цели:

- Повторение и закрепление материала по теме «Компьютер как средство обработки информации», «Текстовый редактор Microsoft Word», «Табличный процессор Microsoft Excel».
- Стимулировать познавательный интерес учащихся к предмету «Информатика».
- Развитие навыков групповой работы, коммуникативного общения.

Задачи мероприятия:

- *Образовательная* – систематизация знаний учащихся об аппаратном обеспечении ПК, базовом комплекте ПК, редакторе текстов, табличном процессоре.
- *Развивающая* – развитие у школьников творческого мышления, памяти (лучше всего запоминается то, что связано с преодолением препятствий), формирование операционного мышления направленного на выбор оптимальных решений, творческой активности.
- *Воспитательная* – воспитание уважения к сопернику, стойкости, воли к победе, находчивости.

Роль учителя: Роль учителя заключается в подготовке вопросов викторины и компьютерной презентации, в подборе участников игры, в подготовке ведущих и учащихся, проводящих паузы между турами. Велика роль учителя в эмоциональном настрое детей на игру, который необходим, чтобы мероприятие прошло интересно, задорно, дало положительный эмоциональный заряд учащимся.

Тип мероприятия: внеклассное мероприятие обобщения и систематизации знаний, умений и навыков.

Форма проведения: игровая.

Технология: технология коллективной мыслительной деятельности.

Оборудование:

- Презентация для игры, раздаточный материал и оценочные листы ([приложение 1](#));
- Компьютер, мультимедийный проектор.
- Сертификаты победителя и участников.

План мероприятия:

- Организационный момент – 5 минуты
- Игра – 50 минут
- Подведение итогов – 2 минуты.
- Рефлексия – 3 минуты.

Продолжительность – 1 час.

СЦЕНАРИЙ ИГРЫ

1. Организационный момент.

Учитель. Добрый день, дорогие друзья! Я рада приветствовать всех собравшихся в нашем классе. Я приглашаю вас на игру, во время которой вы продемонстрируете не только знания устройств ПК, но и свои интеллектуальные способности, и уважение к соперникам, стойкость, волю к победе, находчивость.

Учитель. Очень хорошо! А сейчас, я хочу вам представить наше уважаемое Жюри:

1. **Методист техникума – Третьякова Таисия Викторовна**
2. **Председатель предметно-цикловой комиссии – Мартынова Наталия Викторовна**

Учитель: А теперь познакомимся с командами. **Слово капитанам.**

Учитель: Начинаем игру!!!

Игра.

I. Простая игра. (Набранные очки идут один к одному).

Вопрос. *Какие устройства ввода вам известны?* (Ответы при опросе [Слайд 2](#) – «Игра»)

II. Двойная игра. (Набранные очки удваиваются).

Вопрос: *Какие объекты текстового редактора вы знаете?* (Ответы при опросе [Слайд 3](#) – «Игра»)

III. Тройная игра. (Набранные очки утраиваются).

Вопрос: *Какие встроенные функции табличного процессора вы знаете?* (Ответы при опросе [Слайд 4](#) – «Игра»)

IV. Игра наоборот

Вопрос: *Какие носители информации вы знаете?* (Ответы при опросе [Слайд 5](#) – «Игра»)

Итак, общий счет игры...

Победила команда...

Подводятся итоги игры, объявляется счет победившей команды.

Награждение.

Учитель: Хочется поблагодарить всех, кто пришел к нам, всех кто принимал в игре участие, всех зрителей и тех, кто помог провести ее.

До свидания, огромное всем спасибо!



простая игра

Какие устройства ввода вам известны?

| | | |
|----------|----------------------|-----------|
| 1 | Клавиатура | 31 |
| 2 | Мышь | 28 |
| 3 | Сканер | 24 |
| 4 | Микрофон | 11 |
| 5 | Джостик | 5 |
| 6 | Световое перо | 1 |

The table is presented on a light blue background with a vertical decorative border of colorful dots on the left. The title 'простая игра' is at the top. Below it is the question 'Какие устройства ввода вам известны?'. The table lists six input devices with their respective counts. On the left and right sides of the table, there are yellow buttons with a red 'X' mark, arranged in a 3x1 grid on each side.

двойная игра

Какие объекты текстового редактора вы знаете?

| | | |
|----------|----------------|-----------|
| 1 | Слово | 35 |
| 2 | Символ | 24 |
| 3 | Текст | 16 |
| 4 | Абзац | 13 |
| 5 | Таблица | 7 |
| 6 | Строка | 5 |



тройная игра

Какие встроенные функции табличного процессора вы знаете?

| | | |
|----------|-------------------------------|-----------|
| 1 | Сумма | 42 |
| 2 | Среднее арифметическое | 21 |
| 3 | Произведение | 19 |
| 4 | Корень | 12 |
| 5 | Максимум | 4 |
| 6 | Логические | 2 |



Игра наоборот

Какие носители информации вы знаете?

| | | |
|----------|------------------------------|-------------------|
| 1 | <u>Флеш-карта</u> | <u>15</u> |
| 2 | <u>Лазерные диски</u> | <u>30</u> |
| 3 | <u>Дискета</u> | <u>60</u> |
| 4 | <u>Бумага</u> | <u>120</u> |
| 5 | <u>Жесткий диск</u> | <u>180</u> |
| 6 | <u>Кассета</u> | <u>240</u> |

БОЛЬШОЕ СПАСИБО !

МОЛОДЦЫ !

ВЫ СУПЕР!



Тамбовское областное государственное
бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Котовский индустриальный техникум»

СЕРТИФИКАТ ПОБЕДИТЕЛЯ

игры-конкурса по информатике
«СТО К ОДНОМУ»

удостаивается

группа Пр-І-4

Директор ТОГБПОУ КИТ

А.В. Кочетков



Тамбовское областное государственное
бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Котовский индустриальный техникум»

СЕРТИФИКАТ УЧАСТНИКА

игры-конкурса по информатике
«СТО К ОДНОМУ»

удостаивается

группа Бух-І-7

Директор ТОГБПОУ КИТ

А.В. Кочетков

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Журнал «Информатика и образование» № 6 – 2014г. Т.А.Говоровская, Л.В. Сивец «Информатика в нашей жизни» (тематический вечер);
2. Журнал «Информатика и образование» № 5,7 – 2013 г. С.В.Журова «Внеурочные занятия по информатике».
3. <https://infourok.ru/igra-sto-k-odnomu-399252.html>
4. <http://www.metod-kopilka.ru/page-7-70.html>