Государственное бюджетное профессиональное учреждение Московской области

«Коломенский аграрный колледж»

Методическая разработка

внеклассного мероприятия

по дисциплине «Информатика»

Викторина «Своя игра»

Преподаватели Новикова Т.И.

Рогожкина О.Ю.

Рассмотрена на заседании

цикловой комиссии

общеобразовательных дисциплин

Протокол №\_\_\_

От\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2016 года.

Председатель \_\_\_\_\_\_\_ Новикова Т.И.

2014 г.

г. Коломна

Обоснование

 Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека. Игра, являясь развлечением, отдыхом, способна перерасти в обучение, в творчество.

Игровые технологии, обусловлены развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения, социальными и экономическими потребностями формирования разносторонне активной личности. Феномен игровой технологии состоит в том, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество.

Игровая технология может быть использована

1. В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
2. Как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
3. В качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
4. Как технологии внеклассной работы.

Современная дидактика, обращаясь к игровым формам обучения, справедливо усматривает в них возможности эф­фективной организации взаимодействия педагога и ученика, про­дуктивной формы их общения с присущими им элементами сорев­нования, непосредственности, неподдельного интереса. В процессе игры выра­батывается привычка сосредоточиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям.

В процессе игры студенты не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируют­ся в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, поня­тий, развивают фантазию. Даже самые пассивные включа­ются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре.

Викторину можно провести в отдельной группе, разделив её на команды или между двумя учебными группами. Предлагаемая разработка может быть полезна преподавателям содержательно организовать досуг студентов, разнообразить внеклассную работу по информатике.

План проведения

внеклассного мероприятия

 «Викторина «Своя игра»

Тема: Викторина: «Своя игра»

Вид занятия: Внеклассное мероприятие

Форма проведения: Викторина

Цели занятия:

образовательные

* + Повторение и закрепление основного программного материала по курсу предметов «Информатика» и «Математика»
	+ Проверка общего уровня эрудиции;
	+ Подготовка учащихся к зачету по информатике и математике

воспитательные

* + Привитие учащимся интереса к информатике и математике;
	+ Воспитание у учащихся духа соревновательности;
	+ Воспитание коммуникабельности;
	+ Развитие у учащихся умения работать в команде:
	1. умение высказывать своё мнение и прислушиваться к мнению других;
	2. воспитание уважения к сопернику;
	3. развитие чувства здорового соперничества

развивающие

* + Совершенствование умения грамотно излагать свои мысли;
	+ Работа над повышением грамотности речи учащихся;
	+ Развитие у учащихся смекалки и находчивости;
	+ Развитие у учащихся воли к победе;

Идея мероприятия: в основу положена одноимённая игра телеканала «НТВ»

Педагогические технологии:

* Игровая;
* личностно ориентированная;
* информационно-коммуникационная;
* развивающего обучения;

Время проведения: 50 мин

Техническое обеспечение: Мультимедиа – средства

Участники: Студенты групп 102 специальность «Страховое дело» и 107 специальность «Экономика и бухгалтерский учет»

Место проведения: кабинет №21

Предварительная подготовка:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Преподавателями были подобраны 32 вопроса разной сложности с ответами из основных разделов курса информатики и математики для проведения двух раундов. |
| 2 | Для проведения игры преподавателями было написано приложения с помощью программы Power Point и Excel. |
| 3 | Студенты групп, не вошедшие в команду, стали помощниками ведущего, отвечали на вопросы рублики «Кот в мешке», подготовили вопросы для команды – соперника. |

Правила игры «Своя игра»:

1. Игроки делятся на 2 команды.
2. Игра состоит из 2-х раундов.
3. Игроки выбирают категорию и стоимость вопроса из разных разделов курса информатики и математики.
4. При открытии вопроса рублики «Кот в мешке» ответ дают болельщики данной команды
5. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам двух раундов.

Оборудование и материалы, необходимые для проведения мероприятия:

* + Компьютер;
	+ Мультимедийный проектор с экраном;

План мероприятия:

* + 1. Вступительное слово преподавателя.
		2. Представление участников игры.
		3. Оглашение правил игры.
		4. Первый раунд.
		5. Вопросы для болельщиков команды – соперника
		6. Второй раунд.
		7. Вопросы для болельщиков команды – соперника
		8. Подведение итогов игры и награждение победителей.

ХОД ЗАНЯТИЯ

1. Вступительное слово учителя

Добрый день, дорогие друзья!

Мы с вами в течение этого учебного года изучали информатику и математику и сегодня на викторине повторим изученный материал.

Викторина будет проводиться в виде проекта «Своя игра»

2. Представление участников игры

Капитан команды представляется сам, представляет название команды и участников игры.

3. Оглашение правил игры

Игра состоит из двух раундов. Первый раунд содержит 16 вопросов по дисциплине Информатика, второй – 16 вопросов по дисциплине Информатика. Команда, начинающая игру первой выбирает категорию и стоимость вопроса.

Приглашаем капитанов для определения команды, которая начнет игру.

На экране вы видите ребус. Разгадайте его



Ответ: Сканер

4. Первый раунд

Мы начинаем с вопросов раунда «Информатика».

На экране слайд с выбором категории вопросов и стоимость каждого вопроса.

Команда выбирает категорию и вопрос

Помощник 1 открывает заявленный вопрос и после ответа демонстрирует результат на электронном табло.

Помощники 2 -3 ведут подсчёт ответов всех игроков.

Помощник 4 объявляет результаты команд первого раунда

5. Пауза

Первый раунд закончился, а теперь немного отдохнём. Студенты 102 гр. подготовили несколько вопросов по теме «Информатика» для болельщиков команды соперников.

Результаты первого раунда

6. Второй раунд

Мы продолжаем игру вопросами второго раунда «Математика»

Ведущий задаёт вопросы из Приложения 1, которые выбирает представитель команды.

На экране слайд с выбором категории вопросов и стоимость каждого вопроса.

Команда выбирает категорию и вопрос

Помощники 1 открывают, заявленный вопрос и после ответа демонстрирует результат на электронном табло.

Помощники 2 -3 ведут подсчёт ответов всех игроков.

Помощник 4 объявляет результаты команд второго раунда

7.Пауза

Студенты 107 гр. подготовили несколько вопросов по теме «Математика» для болельщиков команды соперников.

8. Подведение итогов и награждение победителей

Помощник 4 объявляет результаты команд двух раундов

Награждение команды победительницы и сладкие подарки всем участникам игры.

Приложение 1

|  |
| --- |
| 1 раунд Информатика |
|  1.Информация и информационные процессы |
| 1 | Выберите событие, которое можно отнести к информационному: 1. Упражнения в спортивном зале
2. Перекличка присутствующих на уроке
3. Водопад
4. Катание на карусели
 | Перекличка присутствующих на уроке |
| 2 | Какие виды информации изображены на рисунке | ТактильнаяЗрительнаяВкусоваяСлуховая |
| 3 | Перечислите способы передачи информации глухонемым человеком?  | Написать, нарисовать, жесты |
| 4 | Ваня учится в 1 классе и хорошо знает таблицу умножения, но не знает английского языка. Какое сообщение будет для Вани информативным? 1.3\*8=5122. My friend is school3. Ваня учиться в школе4. В английском алфавите 26 букв | В английском алфавите 26 букв |
| II. Язык программирования |
| 1 | Оператор INPUT A,B,C является1. Оператором вывода данных
2. Оператором ввода данных
3. Оператором проверки данных
 | Ввода данных |
| 2 | Какое сообщение будет выведено на экране при выполнении оператора PRINT 25\*2  | 50 |
| 3 | Найдите ошибку в программе40 IF x>0 THEN Y=x+2 : goto 60 | Не должно быть (:) и не должно быть перехода в 50 строку |
| 4 | Назовите число-результат выполнения данной программыFor x=1 TO 10 Step 3Y=x+3NEXT xPrint y | 13 |
| III. Смекалка |
| 1 | Необходимо удалить одну букву и получить слово, связанное с информатикойСПРИНТЕР | Принтер |
| 2 | Составьте слово и дайте определение РИТНРПЕ | Принтер |
| 3 | Составьте слово и дайте определениеМАГАМРПОР | Программа |
| 4 | Составьте слово и дайте определениеРИХАРАВОТ | Архиватор |
| IV Шутки |
| 1 | Почему кошки очень любят лизать руки программистам? | Потому что их руки пахнут “мышкой”. |
| 2 | Какой компьютерный термин английского происхождения при дословном переводе означает междумордие”?  | интерфейс |
| 3 | “Открой окошко — разорю тебя немножко”. О чем это?   | О всплывающей Интернет-рекламе |
| 4 | На рабочем столе одного остроумного программиста есть забавные иконки. Подпись под одной из них заканчивается словами “перед едой”. Подпись под другой заканчивается словами “и не вставай”. Как начинаются эти подписи и каким устройствам они соответствуют?   | “Мой компьютер”.“CD”, |

|  |
| --- |
| 2 раунд «Математика» |
| Название | Вопрос | Ответ |
| На страницах учебника «Алгебра и начала математического анализа»Назвать автора высказывания, годы жизни, основные достижения | Холодные числа, внешне сухие формулы математики полны внутренней красоты и жара сконцентрированной в них мысли. | Александр Данилович Александров22 июля [4 августа] 1912 —27 июля 1999 — математик,  физик, философ; альпинист чл.-корр. АН СССР, ректор Ленинградского государственного университета 1952 — 1964 |
| Изобретение логарифмов, сократив работу астронома, продлило ему жизнь. | Пьер Симон Лаплас 23 марта1749 — 5 марта 1827 — французский математик, механик, физик и астроном; известен работами в области небесной механики, дифференциальных уравнений, один из создателей теории вероятностей.  |
| Нет ни одной области математики, как бы абстрактна она ни была, которая когда-нибудь не окажется применимой к явлениям действительного мира. | Николай Иванович Лобачевский20 ноября (1 декабря) 1792, Нижний Новгород — 12 (24) февраля 1856, Казань — русский математик, создатель неевклидовой геометрии, деятель университетского образования и народного просвещения.  |
| Цель математически оформленных теорий состоит не только в том, чтобы описать с помощью точных формул уже накопленные знания, но и в том, чтобы предсказать новые явления. | Борис Владимирович Гнеденко[1 января](https://ru.wikipedia.org/wiki/1_%D1%8F%D0%BD%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8F) [1912](https://ru.wikipedia.org/wiki/1912), Симбирск, ныне [Ульяновск](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A3%D0%BB%D1%8C%D1%8F%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%81%D0%BA), Россия — [27 декабря](https://ru.wikipedia.org/wiki/27_%D0%B4%D0%B5%D0%BA%D0%B0%D0%B1%D1%80%D1%8F) [1995](https://ru.wikipedia.org/wiki/1995), Москва, Россия — [советский](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BE%D1%8E%D0%B7_%D0%A1%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%B8%D1%85_%D0%A1%D0%BE%D1%86%D0%B8%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D1%85_%D0%A0%D0%B5%D1%81%D0%BF%D1%83%D0%B1%D0%BB%D0%B8%D0%BA) [математик](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0), специалист по [теории вероятностей](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F_%D0%B2%D0%B5%D1%80%D0%BE%D1%8F%D1%82%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%B9), [математической статистике](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0), вероятностным и статистическим методам, член-корреспондент (1945) и академик (1948) АН УССР. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название | Вопрос | Ответ |
| В мире чисел | Что на Руси называли ломаными числами? | Дроби |
| И пчелы из сказки про Винни-Пуха, и дробь $\frac{8}{3}$ могут быть охарактеризованы ЭТИМ прилагательным. | Неправильные |
| Отношение диаметра Земли к диаметру Луны равно 3,66. Нормальная температура человеческого тела равна 36,6 градуса. Какое еще известное вам число состоит из тех же цифр?  | 366 (число дней в високосном году).  |
| Чтоб окружность верно счестьНадо очень постараться.И запомнить все как есть,Три -14 -15 -92 и 6.О чем речь? | Число Пи |
| Название | Вопрос | Ответ |
| Задачи на смекалку | Что есть общего у равнобедренного треугольника и у степени? | Основание |
| Запишите двойку тремя пятерками. |  |
| Два мальчика играли на гитарах, а один на балалайке. На чем играл Юра, если Миша с Петей и Петя с Юрой играли на разных инструментах. | Юра играл на гитаре |
| Почему крышки уличных люков делают круглыми, а не квадратными? | Если квадратную крышку поставить на ребро, то она может соскользнуть в люк |
| Название | Вопрос | Ответ |
| Немного юмора | Сколько граней у шестигранного карандаша? | 8 |
| Какой математический знак напоминает движение губ верблюда, когда он жует жвачку. | знак бесконечности |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название | Вопрос | Ответ |
|  | Как из четырех палочек сделать пятнадцать, не ломая их? | XV |
| Первая печатная работа по математике появилась в России в 1682 году и носила длинное название «Считание удобное, которым всякий человек, купующий или продающий, зело удобно изыскати может число всякие вещи”. Как называется сейчас эта работа, если её печатают на тетрадях? | Таблица умножения |

*Заключение*

Игровые педагогические технологии позволяют сконцентрировать знания студентов, объединить команду одной целью, проявить личностные творческие способности, почувствовать ответственность перед командой за выполнение своих функций, расширяют кругозор студентов, концентрируют их внимание на главном.

Литература

1. Колмыкова Е.А. Информатика: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования / Е.А. Колмыкова. – М.: «Академия», 2014. – 416с.

 2. Цветкова М.С. Информатика и ИКТ: учебник для нач. и сред. проф. образования / М.С. Цветкова,Л.С. Великович. – М.: «Академия», 2013. – 352с.

### 3. Агеева И.Д Серия "Игровые методы обучения", 2010 г.

4. . Златопольский Д.М. Занимательная информатика:/ Д.М. Златопольский, М.:»Бином» **Лаборатория знаний**,2011 г.