

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Иркутской области
«Усольский техникум сферы обслуживания»

Интеллектуально-познавательная игра "ТУРНИР ШИФРОВАЛЬЩИКОВ"

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

мероприятия по информатике

Разработала: Павлуткина Светлана
Викторовна, преподаватель математики
и информационных дисциплин

Усолье-Сибирское

2016

РАССМОТРЕНО И ОДОБРЕНО
на заседании ПЦК
профессии информационных техноло-
гий «Мастер по обработке
цифровой информации»
протокол № _____
от « ____ » _____ 2015 г.
Председатель ПЦК
_____/А.А.Шестиканова/

РАССМОТРЕНО И ОДОБРЕНО
на заседании Учебно-
методического совета
ГБПОУ ИО УТСО
Протокол № _____
от « ____ » _____ 2015г.
Председатель УМС
_____/Г.В. Рогожников/

Автор: Павлуткина Светлана Викторовна, преподаватель математики и ин-
формационных дисциплин ГБПОУ ИО УТСО

Методическая разработка внеаудиторного мероприятия по информати-
ке интеллектуально-познавательной игры "ТУРНИР ШИФРОВАЛЬЩИ-
КОВ" содержит подробный сценарий мероприятия. Предназначена для пре-
подавателей, работающих в области информационных технологий, ГБПОУ
ИО Усольского техникума сферы обслуживания. Также данную разработку
могут использовать преподаватели информатики школ для проведения вне-
классных мероприятий или открытых уроков в игровой форме.

Внутренний рецензент: Шестиканова А.А., мастер производственного обу-
чения, преподаватель специальных дисциплин по профессии «Мастер по об-
работке цифровой информации» высшей квалификационной категории

Пояснительная записка

Внеаудиторная работа является одним из важных средств развития личности обучающегося. Являясь составной частью воспитательной работы в техникуме, внеаудиторная работа направлена на достижение общей цели обучения и воспитания - усвоения необходимого для жизни в обществе социального опыта и формирования принимаемой обществом системы ценностей.

Разнообразная внеаудиторная деятельность способствует раскрытию индивидуальных способностей обучающихся, которые не всегда проявляются на занятиях. Разнообразие внеаудиторной деятельности способствует самореализации обучающегося, повышению его самооценки, уверенности в себе, т.е. положительному восприятию самого себя. Включение обучающихся в различные виды внеаудиторной работы обогащает их личный опыт, знания о разнообразии человеческой деятельности, формирует необходимые практические умения и навыки.

Формы массовой работы принадлежат к числу наиболее распространенных в техникуме. Они очень разнообразны и по сравнению с другими формами внеаудиторной и внешкольной работы имеют преимущество в том, что рассчитаны на одновременный охват многих обучающихся, им свойственны такие специфические особенности, как красочность, торжественность, яркость, большое эмоциональное воздействие на участников.

Во внеаудиторной деятельности широко используются такие формы массовой работы, как соревнование, конкурсы, олимпиады, смотры. Они стимулируют активность, развивают инициативу, укрепляют коллектив. Особенно хочется отметить такой вид мероприятия, как игра. А.М. Горький писал: *«Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить»*. В процессе игры можно создавать условия для развития у обучающихся умения сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, нести ответственность за выполнение задания, работать в команде, развивать внимание и стремление к знаниям.

Предлагаемую интеллектуально-познавательную игру «ТУРНИР ШИФРОВАЛЬЩИКОВ» можно проводить как в виде соревнования между отдельными группами во внеаудиторное время, так и как учебное занятие с использованием элементов игровой технологии. Все задания подобраны в рамках одной тематики «Устройства персонального компьютера». Задания для игры подобраны с легко обозримым содержанием, не громоздкие, не требующие записей, в большинстве своем доступные для решения в уме. Кроме того, все задания ориентированы на общие знания из области информатики, чтоб их могли выполнить не только студенты, обучающиеся на профильном направлении.

Сценарий внеаудиторного мероприятия по информатике «ТУРНИР ШИФРОВАЛЬЩИКОВ»

Цели мероприятия:

- **Учебная:** теоретическое повторение ранее изученного материала в увлекательной форме.
- **Воспитательная:** Способствовать формированию практических умений принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность; работать в коллективе и команде; брать на себя ответственность за работу членов команды, за результат выполненных заданий.
- **Развивающая:** способствовать развитию познавательного интереса, логического мышления, творческой активности, умения грамотно излагать свои мысли.

Форма мероприятия: интеллектуальная игра

Оборудование:

- Проектор, экран, компьютер для преподавателя (ведущего игры);
- Листы бумаги, ручки, карандаши для каждой команды;

Игра проводится между четырьмя командами, состоящими из 4-х человек-студентов 1 курсов групп ПВ-16, ПВ-26, ПР-16 и ОПм-16 .

Приглашается жюри для оценки результатов конкурсов. В состав жюри входят педагогические работники, работающие в области информационных технологий и студенты старших курсов по профессии «Мастер по обработке цифровой информации». Жюри оценивает результаты выполнения конкурсных заданий и определяет победителей.

Итоги подводятся сразу же по окончании конкурса. Члены жюри конкурса заполняют протокол жюри (приложение 1). После этого проводится совещание жюри, и определяются победители конкурса.

Ведущий выдаёт участникам игры бумаги и ручки, жюри-задания конкурсов с правильными ответами, протоколы.

Ход игры:

1. Представление участников игры
2. Представление жюри
3. Объяснение правил игры:

Вступительное слово: Приветствую всех участников турнира. Сегодня вас ждут интересные и увлекательные испытания, а их результат вы узнаете только в конце турнира. Судить наш турнир будет многоуважаемое жюри, в объективности которых нет никаких сомнений.

Итак, начинаем! Во время прохождения испытаний вам необходимо «собирать» термины. На каждом этапе по одному волшебному слову.

Испытание 1. Игра теней.

Перед вами 4 тени – это устройства ПК. Ваша выделитель лишнее устройство (оно и будет волшебным термином), но для этого задача не только определить устройство, но для этого нужно разгадать все тени.



(Правильные ответы: веб камера, проектор, колонки, монитор)

Выполненные задания передаём жюри для оценки, а сами двигаемся дальше.

Испытание 2. Море букв.

Перед вами буквенное поле. Ваша задача-найти все устройства, спрятанные среди букв и выделить лишнее (оно и будет волшебным термином).

НАЙДИТЕ ВСЕ УСТРОЙСТВА И ВЫДЕЛИТЕ ЛИШНЕЕ.

В	Ё	В	Т	К	Ч	Л	Ш	Д	Р
Ж	Я	И	Х	Л	Р	Т	Щ	Х	Ю
Т	Ю	Н	Е	Р	Х	Ы	Ш	Ы	Т
В	Й	Ч	Б	Л	О	В	Ф	Ы	Б
Ч	В	Е	Т	Ш	П	М	Ы	Ш	Ь
Д	И	С	К	О	В	О	Д	Ю	Ф
Ю	Д	Т	З	А	Л	Д	П	П	Т
К	Е	Е	К	У	Л	Е	Р	А	Х
Ы	О	Р	А	Г	Ж	М	О	Ж	Я
Р	К	Й	Ю	О	Ж	Г	Ц	С	Ш
М	А	Ж	Ф	У	Н	Ё	Е	К	Ф
К	Р	Т	Щ	Д	З	Ю	С	И	Ю
Н	Т	Р	А	Ё	О	Ё	С	П	Ф
Ь	А	Е	В	Ы	М	Ф	О	К	В
Р	Р	О	Щ	М	Б	Ы	Р	Ё	М

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____

(Правильные ответы: дисковод, кулер, тюнер, винчестер, мышь, процессор, модем, видеокарта)

Выполненные задания передаём жюри для оценки, а сами двигаемся дальше.

Испытание 3: Компьютерный алфавит.

Так как мы сегодня собрались ради информатики, а информатика имеет свой язык. Вам предлагается познакомиться с ним, но начинают знакомство с алфавита. Задание-расшифровать волшебный термин.

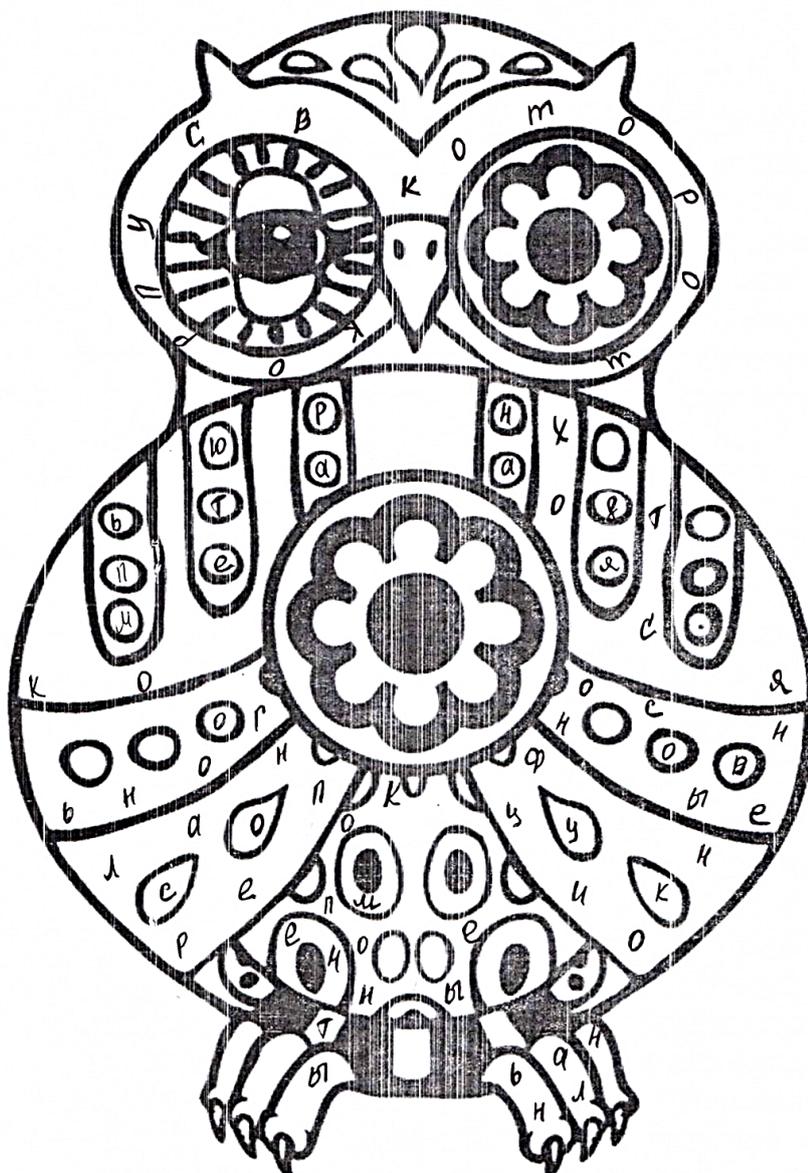


(Правильные ответы: клавиатура)

Выполненные задания передаём жюри для оценки, а сами двигаемся дальше.

Испытание 4. Мудрая сова.

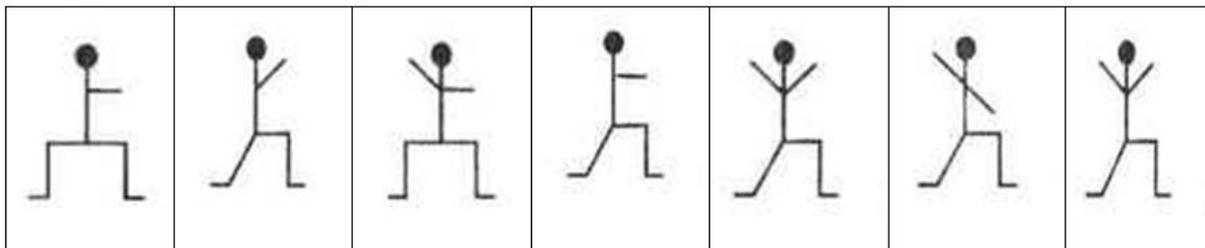
Мудрая сова спрятала волшебный термин, чтоб его разгадать вам нужно, двигаясь справа на лево, собрать определение и тогда узнаете что это за термин.



(Правильные ответы: Системный блок - корпус, в котором находятся основные функциональные компоненты персонального компьютера)

Испытание 5: Шифровка.

Вам пришла шифровка. И вам нужно её разгадать, для этого вы можете воспользоваться интернетом: разгадать кодировку. Задание-расшифровать волшебный термин.



(Правильные ответы: монитор)

Вы прошли все испытания! И теперь давайте соберём наши волшебные тер-мины:

- Колонки
- Мышь
- Системный блок
- клавиатура
- монитор

Вы собрали конфигурацию персонального компьютера, который есть дома практически у каждого человека, живущего в 21 веке.

А теперь передадим слово многоуважаемому жюри для оглашения результа-тов.

Всем спасибо за игру, и все те знания вам пригодятся при изучении инфор-матики.

ПРОТОКОЛ ЖЮРИ

	1 команда ПВ-16	2 команда ПВ-26	3 команда ОПм-16	4 команда Пр-16
1 конкурс				
2 конкурс				
3 конкурс				
4 конкурс				
5 конкурс				
баллы от бо- лельщиков, штрафы				
ИТОГО				
МЕСТО				