

Департамент образования и науки Костромской области

областное государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение

«КОСТРОМСКОЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

**Региональный методический конкурс педагогических работников
образовательных организаций Костромской области**

*Номинация: Методические разработки по модулю, разделу преподаваемого
предмета (дисциплины, модуля), по тематике воспитательного
мероприятия*

Сорокина Ж.С.

**Методическая разработка внеклассного мероприятия
«Интеллектуальная игра
«Брейн-ринг по информатике»**

Сорокина Ж.С. Методическая разработка внеклассного мероприятия «Интеллектуальная игра «Брейн-ринг по информатике» - РИК ОГБПОУ «Костромской политехнический колледж». 2023, 32с.

Методическая разработка внеклассного мероприятия «Интеллектуальная игра «Брейн-ринг по информатике» предназначена для проведения мероприятия среди студентов первого курса колледжа. Дается обоснование применения игровых технологий. Описаны этапы, организация и сценарий мероприятия. Разработаны конкурсы как для участников брейн-ринга, так и для болельщиков.

Рецензент: Гавричева Е.С. – преподаватель, ОГБПОУ «Костромской политехнический колледж»

**© Сорокина Ж.С., 2023
© ОГБПОУ «Костромской
политехнический
колледж», 2023**

Гарнитура шрифта «Times New Roman Cyr» 14 п.
Формат 60x84/8. Кол-во листов 32/16 Кол-во авт. листов 0,9.
РИО КПК
Файл «Документы/Методички/2023/Метод.разработка_Сорокина»

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	4
1. ЭТАПЫ ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ «БРЕЙН-РИНГ ПО ИНФОРМАТИКЕ».....	11
2. ОРГАНИЗАЦИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ «БРЕЙН-РИНГ ПО ИНФОРМАТИКЕ».....	12
3. ХОД МЕРОПРИЯТИЯ.....	13
4.СЦЕНАРИЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ «БРЕЙН-РИНГ ПО ИНФОРМАТИКЕ».....	14
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	26
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	28
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	31
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	32

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Главные задачи современного образования – раскрытие способностей каждого обучающегося, воспитание порядочного и патриотичного человека, личности, готовой к жизни в высокотехнологичном, конкурентном мире (Национальная инициатива «Наша новая школа»).

Информатизация образования – основа реализации ФГОС в процессе изучения информатики создается теоретическая основа, и обеспечиваются необходимые практические умения для разворачивания процессов информатизации образования; информатика как ни один другой предмет нацелен на подготовку обучающихся к жизни в информационном обществе.

Общеобразовательный курс информатики – один из основных предметов, способный дать обучающимся методологию приобретения знаний об окружающем мире и о себе, обеспечить эффективное развитие обще-учебных умений и способов интеллектуальной деятельности на основе методов информатики, становление умений и навыков информационно-учебной деятельности на базе средств ИКТ для решения познавательных задач и саморазвития. Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий – одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

Системный характер содержания курса информатики определяется тремя сквозными направлениями (представленными в несколько обобщенном виде):

- информация и информационные процессы;
- моделирование, информационные модели;
- области применения методов и средств информатики.

В рамках этих направлений можно выделить следующие основные содержательные линии курса информатики:

- а) в направлении «Информация, информационные процессы»:
 - информационные процессы;

- информационные ресурсы;

б) в направлении «Моделирование, информационные модели»:

- моделирование и формализация;
- представление информации;
- алгоритмизация и программирование;

в) в направлении «Области применения методов и средств информатики»:

- информационные и коммуникационные технологии;
- информационные основы управления;
- информационная цивилизация.

Установленные ФГОС новые требования к результатам обучающихся вызывают необходимость в изменении содержания обучения на основе принципов метапредметности как условия достижения высокого качества образования. В информатике формируются многие виды деятельности, которые носят метапредметный характер, способность к ним образует ИКТ-компетентность. Это моделирование объектов и процессов; сбор, хранение, преобразование и передача информации; информационный аспект управления процессами и пр.

Специфика общеобразовательного курса информатики заключается в том, что она активно использует элементы других дисциплин: математики, философии, стилистики, психологии и инженерии. Информатика оперирует с фундаментальными понятиями, которые внешне по-разному проявляются в различных областях знания.

Отличительной особенностью ФГОС является установленные новые требования к результатам обучающихся: личностные, метапредметные и предметные образовательные результаты, которые формируются путем освоения содержания общеобразовательного курса информатики.

Личностные результаты направлены на формирование в рамках курса информатики, прежде всего, личностных универсальных учебных действий.

Метапредметные результаты нацелены преимущественно на развитие регулятивных и знаково-символических универсальных учебных действий

через освоение фундаментальных для информатики понятий алгоритма и информационной (знаково-символической) модели.

Предметные результаты в сфере познавательной деятельности отражают внутреннюю логику развития учебного предмета: от информационных процессов через инструмент их познания — моделирование к алгоритмам и информационным технологиям. В этой последовательности формируется, в частности, сложное логическое действие — общий прием решения задачи.

Преподаватель информатики должен стать конструктором новых педагогических ситуаций, новых заданий, направленных на использование обобщенных способов деятельности и создание учащимися собственных продуктов в освоении знаний.

Чтобы решать эти задачи, каждому педагогу важно понять, что, зачем и каким образом изменить свою деятельность. Особое внимание должно быть уделено изменению методики преподавания информатики, ориентированной на формирование как предметных, так и метапредметных и личностных результатов.

Ни один навык не формируется без устойчивого интереса. Познавательный интерес является одним из значимых факторов активизации учебной деятельности. Только в этом случае учение становится личностно — значимой деятельностью, в которой сам обучаемый заинтересован.

Одним из эффективных путей воспитания у подростков интереса к дисциплине «Информатика» является организация их игровой деятельности. Одним из древних средств воспитания и обучения является игра.

Игровой компонент — совокупность приёмов и методов подачи учебного материала, облечённого в занимательную форму. Причём в этом процессе предполагается опосредованное воздействие на обучаемого, когда знания и умения прививаются нетрадиционными способами.[4]

В настоящее время в игровой технологии выделяются следующие компоненты:

- мотивационный;

- ориентационно-целевой;
- содержательно-операционный;
- ценностно-волевой;
- оценочный.

Мотивационный компонент связан с отношением обучающегося к содержанию и процессу деятельности, включает его мотивы, интересы и потребности в игре. Мотивация, которая обеспечивает активность в игре и связь с другими видами деятельности, закладывается в процесс игры. [5]

Ориентационно-целевой компонент связан с тем, что обучающийся воспринимает цели учебно-познавательной деятельности, нравственные установки, ценности, которые, став лично значимыми, становятся регуляторами игрового поведения учащихся. [5]

Содержательно-операционный компонент предполагает, что обучающиеся владеют учебным материалом и способностью опираться на имеющиеся знания и способы деятельности. [5]

Ценностно-волевой компонент обеспечивает высокую степень целенаправленности познавательной активности, включает внимание, эмоциональные переживания. [5]

Оценочный компонент игры обеспечивает сопоставление результатов игровой деятельности с целью игры, а также самоуправление процессом игры и рефлексию собственной деятельности. [5]

Все рассмотренные компоненты игры определяют технологическую структуру игры. Выделенные компоненты игровой технологии включают ряд структурных элементов.

Таблица 1 - Компоненты игровой технологии во взаимосвязи со структурными элементами игры

Компонент игровой технологии	Структурные элементы игры
Мотивационный	Установочный момент, игровая ситуация
Ориентационно-целевой	Задачи игры
Содержательно-операционный	Правила игры, игровое действие
Ценностно-волевой	Игровое состояние
Оценочный	Результат игры

Начало любой игры – это прежде всего эмоциональная **установка на игру**, на восприятие игровых задач, когда активизируется мыслительная деятельность и воображение обучающегося. Установка на игру обычно создается в увлекательной форме, иногда с использованием слайдов, рисунков, кинофрагментов.

Установочный элемент игры позволяет ввести ребят **в игровую ситуацию**. В игровой ситуации участвует определенное количество обучающихся, которые выполняют определенные действия.

Следующим структурным элементом игры являются **игровые задачи**, которые соединяются с **учебными задачами**, выступающими в замаскированном, неявном виде. Благодаря учебным задачам осуществляется непреднамеренное обучение обучаемых. Игровая задача заинтересовывает, но если игровой задачи нет, то игра превращается в обычное задание или упражнение.

Для соединения дидактических (учебных) и игровых задач необходимы правила игры. Они организуют поведение играющих, обеспечивают игрокам равные условия, выступают регулятором игрового действия.

Правила игры должны соответствовать «профессиональной деятельности» участника игры и быть направлены на выполнение действий в

определенной последовательности. Действия «специалиста» должны усложняться по мере изучения тем и разделов курса информатики.[4]

Наряду с *правилами действия в игровой ситуации* необходимо разработать *правила межличностных отношений*. Без введения этих правил игра будет неуправляемой, а учебные цели не удастся реализовать. Правила взаимоотношений, играющих друг с другом выполняют воспитательную роль, направляют игру по заданному руслу. В играх-соревнованиях для регулирования поведения часто вводятся штрафные очки.

Игровые правила реализуются в **игровых действиях**. Психологи выделяют внешние действия (*слушать, чертить схему, решать задачу*) и умственные (*сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать*). Чем разнообразнее действия, тем интереснее игра.

Игровые действия должны быть мотивированы, должны постепенно усложняться и соответствовать числу учащихся.

Во время игры у обучающихся возникает определенное **игровое состояние** – важный элемент игры. Игровое состояние, включающее наличие переживания, активизацию воображения участников, эмоциональное отношение к действительности, поддерживается проблемностью ситуации, элементами соревновательности и занимательности, используемыми аксессуарами, присутствием юмора и элементов дискуссии, свободной творческой атмосферой, ситуацией выбора. [4]

Обязательным структурным элементом игры является ее **результат**. Результат может быть наглядным (*выиграл, отгадал, выполнил*); менее заметным (*получил удовольствие, заинтересовался вопросом*) и отсроченным (*создал свой вариант игры спустя какое-то время*).

Различают результат для учителя (*игра продемонстрировала умения, уровень усвоения знаний и норм поведения*) и результат для обучающихся (*игра пробудила интерес к проблеме, принесла моральное удовлетворение*).[5]

Важна коллективная оценка игры, которая стимулирует обучающихся. При этом можно вносить коррективы в игру, отметить положительные

моменты, подчеркнуть успехи слабых учащихся, закончить игру на эмоциональном подъеме.

Ребята подросткового возраста стремятся к групповому сотрудничеству, увлекаются словарными играми, состязаниями. Для них организуются игры, сюжеты которых взяты из исторических и приключенческих книг. Особый интерес в этом возрасте вызывают компьютерные игры.

Первокурсников привлекают разнообразные словесные игры: кроссворды, сканворды, шарады, развивающие память, логическое мышление, а также игры-состязания (Клуб знатоков, КВН), ролевые игры, требующие активной речевой деятельности (пресс-конференция, презентация, брифинг), их также привлекают роли, имеющие высокий общественный статус (министр, дипломат, академик). Особенностью игровой технологии для студентов первого курса является ориентация на групповой характер игр, а также вовлечение в игру посторонних лиц в качестве зрителей, болельщиков, слушателей, экспертов.

Для первокурсников характерна ориентация на свою будущую роль в обществе. Их интересуют социальные явления. В этом возрасте развивается личностная рефлексия. Для обучающихся характерны потребность в диалоге, поиск решения проблемы не только с целью найти истину, но и самоутвердиться.

Актуальность данной разработки состоит в том, что обучающимся предлагается показать сформированные ключевые компетенции в различных предметных областях через игровую среду.

1. ЭТАПЫ ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ «БРЕЙН-РИНГ ПО ИНФОРМАТИКЕ»

2. Определение основных целей и актуальных задач внеклассного мероприятия для осуществления эффективного воспитательного воздействия.
3. Определение формы проведения внеклассного мероприятия.
4. Моделирование проведения внеклассного мероприятия: отбор материала, построение модели определенной формы деятельности, методическая разработка.
5. Подготовительная работа к внеклассному мероприятию:
 - выбор аудитории к проведению внеклассного мероприятия, его оформление;
 - изготовление раздаточного материала и реквизита,
 - разработка критериев оценки конкурсов мероприятия для жюри;
 - установка электронной презентации на компьютер, загрузка практического задания на ноутбуки для каждой команды.
6. Проведение внеклассного мероприятия.
7. Подведение итогов мероприятия, награждение.

2. ОРГАНИЗАЦИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ «БРЕЙН-РИНГ ПО ИНФОРМАТИКЕ»

Название внеклассного мероприятия: интеллектуальная игра «Брейн-ринг по информатике».

1. Цели и задачи внеклассного мероприятия:

· **образовательные:**

повторение и закрепление основного материала по дисциплине «Информатика», представленного в неординарных ситуациях, демонстрация возможностей использования и применения информационных технологий в творческой деятельности студентов.

· **воспитательные:**

воспитание уважения к сопернику, умение работать в команде, выработка организованности, самостоятельности, повышение мотивации обучения.

· **развивающие:**

развитие устойчивого интереса к дисциплине «Информатика», «Информатика и ИКТ», творческого потенциала и индивидуальности, мышления, логики, познавательной активности обучающихся, стойкости, воли к победе, находчивости.

2. Материалы и оборудование:

компьютер, ноутбуки для каждой команды, столы для команд с интерактивными кнопками, проекционное оборудование, экран, электронная презентация, карточки с заданиями, часы, канцелярские принадлежности, оценочные листы для жюри.

3. Форма проведения внеклассного мероприятия:

интеллектуальная игра – соревнование команд.

4. Методы проведения внеклассного мероприятия:

словесные, наглядные, практические.

5. Продолжительность: 80 минут.

6. Возраст участников: 15-17 лет (студенты СПО 1 курсов).

3. ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

1. Организационный момент.
2. Открытие интеллектуальной игры «Брейн-ринг».
3. Состязания команд и болельщиков.
4. Подведение итогов интеллектуальной игры «Брейн-ринг» и награждение.

4. СЦЕНАРИЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ «БРЕЙН-РИНГ ПО ИНФОРМАТИКЕ»

Интеллектуальная игра сопровождается электронной презентацией и музыкальным оформлением.

1. **Организационный момент.**

- Регистрация участников интеллектуальной игры и членов жюри.

2. **Открытие интеллектуальной игры «Брейн-ринг».**

- Приветствие, сообщение темы мероприятия, целей и задач, которые предстоит решить в процессе интеллектуальной игры. Настрой на положительную мотивационную основу игровой соревновательной деятельности.

Вот сейчас, студент, немного

Ты с компьютером знаком.

Если дальняя дорога

Привела его в твой дом,

То скажи ты всем вокруг:

«Вот компьютер – лучший друг!».

Он рисует, он считает,

Проектирует заводы,

Даже в космосе летает

И дает прогноз погоды.

Ведущий: - Итак, мы начинаем интеллектуальную игру «Брейн - ринг»! В интеллектуальной игре состязаются 4 команды по 8 участников в каждой.

- Приветствие команд участников игры:

Ведущий: - Приветствуем участников интеллектуальной игры «Брейн - ринг». Команда ..., капитан команды - ...

- Приветствие команд болельщиков игры:

Ведущий: - Приветствуем команды поддержки наших участников игры, представление команд болельщиков...

Представление членов жюри интеллектуальной игры:

Ведущий: - Оценивать игру будут члены жюри: ...

- ***Правила игры:***

1. Порядок жеребьевки определяет одинаковую очередность во всех конкурсах.
2. Приступать к выполнению задания конкурса можно только после слов ведущего «Время пошло....».
3. Во время игры игрокам запрещается: мешать другим командам, пользоваться справочниками и изданиями любого вида, в том числе интернетом. Общаться любым способом с кем-либо, кроме игроков своей команды, играющих в данном конкурсе. За каждое нарушение дисциплинарного порядка или правил игры с команды снимается 1 балл членами жюри.

- Жеребьевка команд:

Ведущий: - Перед началом интеллектуальной игры командам участников игры необходимо пройти жеребьевку, которая определит очередность ответов в конкурсах.

3. Состязания команд и болельщиков.

1 конкурс- домашнее задание«Представление команды».

Задание конкурса: необходимо было заранее придумать название своей команды, девиз, эмблему.

Условия конкурса:

- название команды должно соответствовать теме «Информатика»;
- форма представления: представление команд в виде презентации, эмблема и девиз в распечатанном виде на формате А4;
- продолжительность конкурса не более 2-х минут.

Ведущий: - Согласно жеребьевке очередность команд в игре следующая:...

Жюри оценивают конкурс по критериям оценочного листа, см. Приложение 2.

2 конкурс «Разгадай кроссворд».

Задание конкурса: в каждую строку кроссворда необходимо вписать слова, которые образуют слово **ИНФОРМАТИКА**

Условия конкурса:

- продолжительность конкурса 5 минут;
- за правильно разгаданное слово присуждается 1 балл;
- за каждую орфографическую ошибку снимается 0,25 балла.

[illegible]

По горизонтали:

1. переход на другие слайды или документы в презентации
2. (с лат.) сведения, разъяснения
3. процесс преобразования внешнего вида текста
4. организация – владелец узла сети
5. транспортный или маршрутизации
6. тип данных в электронных таблицах
7. часть текста, заканчивающаяся клавишей Enter
8. единица измерения информации

11. программа для выхода в Интернет

Ответ:

Слова:															
г		И	п	е	р	с	с	ы	л	к	а				
и		Н	ф	о	р	м	а	ц	и	я					
		Ф	о	р	м	а	т	и	р	о	в	а	н	и	е
п		р	О	в	а	й	д	е	р						
		п	Р	о	т	о	к	о	л						
ф	о	р	М	у	л	а									
а	б	з	А	ц											
б	а	й	Т												
		п	И	к	с	е	л	ь							
я	ч	е	й	К	а										
		б	р	А	у	з	е	р							

Во время решения командами заданий данного конкурса, проходит 1 конкурс для команд болельщиков «Змейка»[1], см. Приложение 1. Продолжительность конкурса для болельщиков 5 минут.

Раздать командам листы для записи ответов.

Условия конкурса:

- после выполнения каждого задания капитан команды сдает листок с ответом членам жюри;
- каждое правильно выполненное задание приносит команде 2 балла;
- продолжительность ответа на вопрос 3 минуты.

Ведущий: - Время пошло... Фоновое музыкальное сопровождение, звуковой файл.

1 вопрос. Замените знаки вопроса числами: ? Кбайт = ? байт = 36864 бита

Ответ: 36864 бита = 4608 байт = 4,5 Кбайт.

2 вопрос. Найдите числа: $490_{10} = ?_2 = ?_{16}$

Ответ: $490_{10} = 111101010_2 = 1EA_{16}$.

3 вопрос. В каталоге находятся 6 файлов: [3]

door.doc

fedor.docx

msdos.doc

msdos.dat

radost.doc

rodos.docx

Определите, по какой из масок из них будет отобрана указанная группа файлов:

fedor.docx

msdos.doc

radost.doc

rodos.docx

1) $*?do?*.*$

2) $?do*.*$

3) $*?do?*.*$

4) $*do?.*$

Ответ: 3) $*?do?*.*$.

4 вопрос. В ячейке D16 электронной таблицы записана формула =F\$12+\$F13. Какой вид приобретет формула, после того как ячейку D16 скопируют в ячейку E15?

1) =G\$12+\$G13

2) =G\$12+\$F12

3) =F\$11+\$F12

4) =F\$13+\$F13

Ответ: 2) =G\$12+\$F12.

5 вопрос. Находясь в корневом каталоге только что отформатированного диска, студент создал 3 каталога. Затем в каждом из созданных каталогов он создал еще по 4 каталога. Сколько всего оказалось на диске каталогов, включая корневой?

Ответ: 16 каталогов.

4 конкурс – практическая работа на персональном компьютере «Вычислители».

У каждой команды имеется ноутбук с заранее загруженным файлом практического задания.

Задание конкурса: в электронной таблице MSExcel решить задачу, условие которой представлено на Рабочем столе ноутбука в файле Вычислитель.xlsx. [2]

1. Откройте файл Вычислитель.xlsx.

	A	B	C	D	E	F
1	проходной балл	12				
2	ФИО абитуриента	вступительные испытания				
3		математика	физика	русский язык	сумма баллов	результат зачисления
4	Красиков И.Л.	5	3	4		
5	Иванов П.Д.	3	3	4		
6	Игошина Т.Д.	4	5	5		
7	Ларионова К.Г.	4	4	4		
8	Сотников А.М.	3	4	4		
9	Халиков Е.О.	4	5	4		
10	Новиков И.Ю.	3	3	4		
11	Маринкина Р.Л.	4	4	4		
12	Яшин Ф.С.	3	4	3		
13	Жарова К.Д.	5	4	3		
14	Игошин О.М.	4	3	3		
15	Васильев А.Я.	4	3	3		
16					количество зачисленных	

2. По имеющейся таблице, выполните вычисления:

- подсчитайте общую сумму баллов абитуриентов при сдаче вступительных испытаний;
- определите результат зачисления (зачислен/не зачислен), зная проходной балл в ячейке B2;
- определите количество зачисленных абитуриентов.

3. Постройте на этом же листе гистограмму, где отображается каждый абитуриент и его сумма баллов за все вступительные испытания. Гистограмму назовите «Вступительные испытания».

4. Сохраните файл на Рабочем столе под именем команды.

Условия конкурса:

- Продолжительность конкурса 12 минут.
- за правильно выполненное задание команде присуждается 5 баллов.

Ведущий: - Время пошло... Фоновое музыкальное сопровождение, звуковой файл.

Ответ:

	A	B	C	D	E	F
1	проходной балл	12				
2		вступительные испытания				
3	ФИО абитуриента	математика	физика	русский язык	сумма баллов	результат зачисления
4	Красиков И.Л.	5	3	4	=СУММ(B4:D4)	=ЕСЛИ(E4>=\$B\$1;"зачислен";"не зачислен")
5	Иванов П.Д.	3	3	4	=СУММ(B5:D5)	=ЕСЛИ(E5>=\$B\$1;"зачислен";"не зачислен")
6	Игошина Т.Д.	4	5	5	=СУММ(B6:D6)	=ЕСЛИ(E6>=\$B\$1;"зачислен";"не зачислен")
7	Ларионова К.Г.	4	4	4	=СУММ(B7:D7)	=ЕСЛИ(E7>=\$B\$1;"зачислен";"не зачислен")
8	Сотников А.М.	3	4	4	=СУММ(B8:D8)	=ЕСЛИ(E8>=\$B\$1;"зачислен";"не зачислен")
9	Халиков Е.О.	4	5	4	=СУММ(B9:D9)	=ЕСЛИ(E9>=\$B\$1;"зачислен";"не зачислен")
10	Новиков И.Ю.	3	3	4	=СУММ(B10:D10)	=ЕСЛИ(E10>=\$B\$1;"зачислен";"не зачислен")
11	Маринкина Р.Л.	4	4	4	=СУММ(B11:D11)	=ЕСЛИ(E11>=\$B\$1;"зачислен";"не зачислен")
12	Яшин Ф.С.	3	4	3	=СУММ(B12:D12)	=ЕСЛИ(E12>=\$B\$1;"зачислен";"не зачислен")
13	Жарова К.Д.	5	4	3	=СУММ(B13:D13)	=ЕСЛИ(E13>=\$B\$1;"зачислен";"не зачислен")
14	Игошин О.М.	4	3	3	=СУММ(B14:D14)	=ЕСЛИ(E14>=\$B\$1;"зачислен";"не зачислен")
15	Васильев А.Я.	4	3	3	=СУММ(B15:D15)	=ЕСЛИ(E15>=\$B\$1;"зачислен";"не зачислен")
16					количество зачисленных =E4	



Критерии оценивания конкурса «Вычислители» см. в *Приложении 3*.

Во время решения командами заданий данного конкурса, проходит 2 конкурс для команд болельщиков «Ребусы», см. Приложение 1. Продолжительность конкурса для болельщиков 12 минут.

5 конкурс «Интеллектуальный марафон».

Задание конкурса: в установленной жеребьевке по очереди каждая команда выбирает категорию и номер вопроса в данной категории. В течение 1 минуты команда совещается и представляет свой ответ, нажав интерактивную кнопку на столе.

Условия конкурса:

- если дан неверный ответ, то команды-соперники имеют право ответить на этот вопрос, нажав на кнопку. Отвечает та команда соперников, которая первая нажала кнопку;
- за каждый правильный ответ команде присуждается 1 балл.

Фоновое музыкальное сопровождение, звуковой файл.

Вопросы конкурса:

Категория (пояснение задания)	Вопрос	Ответ
Продолжи фразу (по данным определениям из области информатики продолжите фразу)	1. Количество бит информации, передаваемой в секунду, – это характеристика какого устройства ПК?	Модема
	2. Информация, не зависящая от личного мнения или суждения, называется...	Объективной
	3. Программное обеспечение, позволяющие создавать файлы с расширением mdb...	MS Access
	4. Программа просмотра гипертекстовых страниц WWW...	Браузер
	5. Позиция в записи числа называется ...	Разряд
	6. Участок дорожки магнитного диска называется...	Сектор
И то, и другое –что это такое? (необходимо определить каким понятиям соответствуют приведенные комментарии. <i>Например:</i> и ковровая, и беговая, и на магнитном диске в компьютере. <i>Ответ:</i> дорожка)	1. И семейный, и военный, и файловый	Архив
	2. И в трапеции, и у памятника, и у системы счисления.	Основание
	3. И почтовый, и нижний или верхний, и у элемента массива.	Индекс
	4. Искусственное русло, наполненное водой, и линия связи.	Канал
	5. И город в Англии, и разговорное название жесткого диска.	Винчестер
	6. И рыболовная, и компьютерная.	Сеть
Трио (для данного слова)	1. Системный блок	Клавиатура, монитор, (мышь) – базовый комплект персонального компьютера

необходимо указать еще два слова (словосочетания), с которыми оно образует смысловую связь <i>Например:</i> длина... <i>Ответ:</i> ширина, высота)	2. Красный	Синий, зеленый – цветовая модель RGB (red, green, blue)
	3. Шина данных	Шина адреса, шина управления – группа шин в архитектуре компьютера
	4. Конъюнкция	Дизъюнкция, инверсия (отрицание) – базовые логические операции
	5. Оператор цикла с параметром	Оператор цикла с предусловием, оператор цикла с постусловием
	6. Линейный алгоритм	Разветвляющийся, циклический алгоритмы
Компьютерное зазеркалье (в словосочетаниях, связанных с информатикой, слова заменены на противоположные по смыслу, назначению, размерам и т.п. <i>Например:</i> беззвучный микрофон. <i>Ответ:</i> звуковая колонка)	1. Гибкая плата	Жесткий диск
	2. Видимая папка	Скрытый файл
	3. Низкий запрет	Высокое разрешение
	4. Отцовский блок	Материнская плата
	5. Естественная глупость	Искусственный интеллект
	6. Долговременный склероз	Оперативная память

6 конкурс – «Конкурс капитанов».

Ведущий: - Капитанов команд прошу выйти на сцену. Команды и болельщики, поприветствуем капитанов аплодисментами! «Конкурс капитанов» состоит из 2 заданий.

Задание конкурса 6.1: решить задачу. [1]

Условия задания 6.1:

- за правильный ответ присуждается **1 балл**;
- продолжительность задания 6.1 **5 минут**.

Катя, Петя и Саша делали покупки. Катя купила краски за $71,2_8$ рублей. Петя купил книгу «Властелин колец» за $1ED_{16}$ рублей. Саша купил A_{16} тетрадей по $1101,1_2$ рублей. Сколько потратил денег Саша и сколько потратили на покупку все друзья?

Ответы: Катя потратила 57 рублей 25 копеек, Петя потратил 493 рубля, Саша потратил 135 рублей (10 тетрадей по 13,5). Всего они потратили 685 рублей 25 копеек

Ведущий: - Внимание, время пошло...Фоновое звуковое сопровождение, музыкальный файл «Отбивка минуты.mp3».

Задание 6.2:

В данном конкурсе вам будут предложены 10 предложений. Ваша задача состоит в том, чтобы в этих предложениях найти 10 терминов, относящихся к информатике. За каждый правильный ответ и балл [6]

Например: *В чем был смысл, Эшби так и не понял.*

Слэш (смыСЛ, ЭШби) – название символа «/»

На выполнение этого задания вам отводится 10 минут.

1. Этот процесс орнитологи называют миграцией.
2. Потом они торжествовали и радовались, как дети.
3. Несмотря на это его феска не раз падала с головы. (Феска – мужской головной убор в виде усеченного конуса с кисточкой, распространенный в некоторых странах Ближнего Востока и Северной Африки)
4. Река Днепр интересна тем, что на ней имеются несколько гидроэлектростанций.
5. По просьбе хозяина квартиры мы шкаф сдвинули в угол.
6. Этот старинный комод ему достался в наследство от бабушки.
7. Я его привез в указанное место, но там никого не оказалось.
8. Когда-то он работал в идеологическом отделе.
9. Он сказал: «Пройдемте к стене».
10. Оказалось, что граф и Казанова – одно и то же лицо.

Ведущий: - Внимание, время пошло...Фоновое звуковое сопровождение, музыкальный файл «Отбивка минуты.mp3».

Ответы:

1. Этот **процесс** орнитологи называют миграцией.
2. Пото**монитор**жествовали и радовались, как дети.
3. Несмотря на это его ф**есканер**аз падала с головы. (Феска – мужской головной убор в виде усеченного конуса с кисточкой, распространенный в некоторых странах Ближнего Востока и Северной Африки)

4. Река Дне**принтер**есна тем, что на ней имеются несколько гидроэлектростанций.
5. По просьбе хозяина квартиры **мышка**ф сдвинули в угол.
6. Этот старинный ко**моде**му достался в наследство от бабушки.
7. Я его привез**в** **у**казанное место, но там никого не оказалось.
8. Когда-то он работал **видео**логическом отделе.
9. Он сказал «Пройдем**текст**ене».
10. Оказалось, что **графи****К**азанова – одно и то же лицо.

4. Подведение итогов интеллектуальной игры «Брейн-ринг» и награждение.

Ведущий: - На этом конкурсы интеллектуальной игры «Брейн-ринг» завершились. Членам жюри предоставляется время для подведения итогов игры. Пока жюри обсуждает результаты интеллектуальной игры «Брейн-ринг» и подчитывает результаты, – музыкальная пауза.

Для подведения итогов интеллектуальной игры «Брейн-ринг» слово предоставляется председателю жюри... Звуковое сопровождение, музыкальный файл «Фанфары.mp3».

Награждение команд участников игры. Команд болельщиков.

Спасибо всем участникам игры, болельщикам, членам жюри, преподавателям, подготовившим участников игры. До новых встреч!

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Златопольский Д.М. Сборник заданий для внеклассной работы по информатике / Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2006. – 32 с. – (Библиотечка «Первого сентября», серия «Информатика». Вып. 1(7))
2. Златопольский Д.М. Задания для конкурсов, викторин, КВН и учебные кроссворды по информатике / Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2007. – 32 с. – (Библиотечка «Первого сентября», серия «Информатика». Вып. 1(13))
3. Златопольский Д.М. Интеллектуальные игры в информатике. - СПб.: БХВ-Петербург, 2004 — 400 с.
4. Усманова С.Х. Применение игровых технологий на различных этапах урока информатики [Электронный ресурс]/ — С.Х. Усманова//Интернет и образование. -2008.-Т.2008, №2. -Режим доступа:<http://www.openclass.ru/io/2/igrovyue>, свободный. — Загл. с экрана.
5. Шайхетдинова Л. Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельности учащихся [Электронный ресурс]/-Л.Р. Шайхетдинова //ИД «Первое сентября»/ фестиваль педагогических идей «Открытый урок» .-Режим доступа :<http://festival.1september.ru/articles/522077>, свободный.- Загл. с экрана.
6. Информатика – уроки, тесты, презентации, конспекты.– URL: <http://kopilkaurokov.ru/informatika/meropriyatia/>(дата обращения: 09.03.2023).
7. Сообщество взаимопомощи учителей.– URL: <http://pedsovet.su/>(дата обращения: 09.03.2023).

ПРИЛОЖЕНИЕ

КОНКУРСЫ ДЛЯ КОМАНД БОЛЕЛЬЩИКОВ

1 конкурс «Змейка»

Задание конкурса: в таблицах приведены слова, связанные с информатикой. Буквы записаны «змейкой» - их можно читать по горизонтали и вертикали в любом направлении. Продолжительность конкурса 10 минут.

С	К	Р	Е	Г
Т	Е	Т	П	И

Ответ: _____
Гипертекст

Ш	Е	Р	З	А
Е	Н	И	Е	Р

Ответ: _____
Разрешение

Е	П	К	А	Р
Р	Ф	О	А	Т

Ответ: _____
Перфокарта

О	К	Л	У	Т
Л	О	Н	Т	И

Ответ: _____
Колонититул

Р	К	О	Н	Т
Е	Л	Л	О	Р

Ответ: _____
Контроллер

Д	И	Г	И	Т
Р	Е	З	Й	А

Ответ: _____
Дигитайзер

2 конкурс «Ребусы»

Задание конкурса: Разгадайте ребусы.

Ребус - вид загадки, в которой разгадываемые слова даны в виде рисунков в сочетании с буквами или цифрами.

Правила разгадывания: запятые перед картинкой обозначают, сколько букв нужно убрать вначале загаданного слова, запятые в конце рисунка обозначают, сколько букв нужно убрать с конца слова. Если буква перечеркнута, ее нужно убрать из слова, если стоит знак равенства, значит одну букву нужно заменить на другую. [2]

1.



Ответ: _____
Адаптер /клад+лапти+веер/

2.



Ответ: _____
Администратор /арбуз+дом+синица+трактор/

3.



Ответ: _____
Алгол

4.



Ответ: _____
Конфигурация

5.



Ответ: _____
Архивация

ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ ДЛЯ ЖЮРИ

№ п/п	Название команды	Капитан	Конкурсы							Сумма баллов	Место
			Представление (название, девиз, эмблема)	Кроссворд	Мозговой штурм	Вычислители	Интеллектуал ьный марафон	Конкурс капитанов	Снятие баллов		
			до 5 баллов	1 балл за каждый прав.ответ	2 балла за прав.ответ каждого задания / 5 заданий	до 5 баллов	1 балл за каждый прав.ответ	1 балл за прав.ответ	1 балл за каждое нарушение		
			2 минуты	5 минут	3 минуты на каждое задание	12 минут		15 минут			
1											
2											
3											
4											

Член жюри

Ф.И.О.

Подпись

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ 4 КОНКУРСА «ВЫЧИСЛИТЕЛИ»

№ задания	Способ выполнения задания	Количество баллов	Команда	Команда	Команда	Команда
2 а	С использованием функции СУММ =СУММ(B4:D4)	1				
	С использованием формулы =B4+C4+D4	0,5				
	Нет вычислений	0				
2 б	Вычисляется с помощью логической функции ЕСЛИ =ЕСЛИ(E4>=\$B\$1;"зачислен";"не зачислен")	1				
	Результат записывается с клавиатуры или нет вычислений	0				
2 в	Вычисляется с помощью функции СЧЁТЕСЛИ =СЧЁТЕСЛИ(F4:F15;"зачислен")	1				
	Вычисляется с помощью функции СУММ формулы сложения	0,5				
	Нет вычислений	0				
3	Построена именно гистограмма	0,25				
	Гистограмма построена на этом же листе	0,25				
	На гисторамме отображаются все абитуриеты и их сумма баллов за все вступительные испытания	0,25				
	Присутствует заголовок диаграммы «Вступительные испытания»	0,25				
4	Файл сохранен под именем команды	0,5				
	Файл сохранен другим именем	0,25				
	Файл сохранен на Рабочем столе	0,5				
	Файл сохранен в другом месте	0,25				
	Файл не сохранен	0				
		Итого:				