

**Методическая разработка мероприятия
по информатике**

**Интеллектуальный турнир
"МАСТЕРА РЕБУСОВ И ШИФРОВОК".**

Данную разработку могут использовать учителя информатики для проведения
внеклассных мероприятий или открытых уроков в игровой форме.

Разработку подготовила:
учитель информатики МОУ
«СОШ с. Марьино-Лашмино
Новобурасского района
Саратовской области»
Буслаева Елена Яковлевна

Пояснительная записка

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

Разнообразная внеурочная деятельность способствует раскрытию индивидуальных способностей обучающихся, которые не всегда проявляются на уроках. Разнообразие внеурочной деятельности способствует самореализации обучающегося, повышению его самооценки, уверенности в себе, т.е. положительному восприятию самого себя. Включение обучающихся в различные виды внеурочной 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 школе. Они очень разнообразны и по сравнению с другими формами внеурочной 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 внеурочной 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.

Интеллектуальный турнир «МАСТЕРА РЕБУСОВ И ШИФРОВОК» можно проводить как в виде соревнования между отдельными классами во внеурочное время, так и как учебное занятие с использованием элементов игровой технологии. Все задания ориентированы на общие знания из области информатики, чтоб их могли выполнить учащиеся 5- 9 классов.

Сценарий

интеллектуального турнира «МАСТЕРА РЕБУСОВ И ШИФРОВОК»

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 несколькими командами, состоящими из 4-х учеников 5-8 классов. Приглашается жюри для оценки результатов конкурсов. В состав жюри входят педагогические работники или ученики 9 классов. Жюри оценивает результаты выполнения конкурсных заданий и определяет победителей.

Итоги подводятся сразу же по окончании турнира. Члены жюри заполняют протокол (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 турнира:

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!

Задание 1. Отгадай загадки. По первым буквам ответов запишите устройство компьютера.

1. Без рук рисует, без зубов кусает. (_____)
2. Сер, да не волк, длинноух, да не заяц, с копытами, да не лошадь. (_____)
3. Между двух светил посередине один. (_____)
4. Она вкусна и хороша – что красная, что из кабачка. (_____)
5. Бывает круглым, бывает квадратным, бывает с изюмом, бывает с маслом. Его обожают все дети на свете. (_____)
6. Прижавшись тесно к брату брат, в зеленых гнездышках сидят. Гнездышки искусные, а братишки вкусные. (_____)
7. В сенокос – горька, а в мороз сладка. Что за ягодка? (_____)

Правильный ответ: _____.

Задание 2. Найди ответы в текстах ниже

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

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

Искомые термины – элементы компьютера

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.

Искомые термины – виды информации, обрабатываемой в компьютере

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.

Правильный ответ: 1 _____, 2 _____, 3 _____,
 4 _____, 5 _____, 6 _____, 7 _____,
 8 _____, 9 _____, 10 _____.

Задание 3. В компьютер «забрался» вирус, который перепутал все буквы в словах. Восстановите исходные слова, все они связаны с информатикой.

1. КАДСИТЕ _____
2. ТИРНРЕП _____
3. СЙЖКОТДИ _____
4. РАВЛУАТИКА _____
5. ЕМДОМ _____
6. НОЛИКОК _____
7. ТЬМИЛУЕАИДМ _____

Задание 4. Мастера ребусов вперёд!

№	Отгадай ребус	Ответ
1		
2		
3		
4		
5		

Задание 5. Перед вами буквенное поле. Найдите все устройства, связанные с компьютером, спрятанные среди букв по вертикали и горизонтали. Укажите среди них лишнее.

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. _____

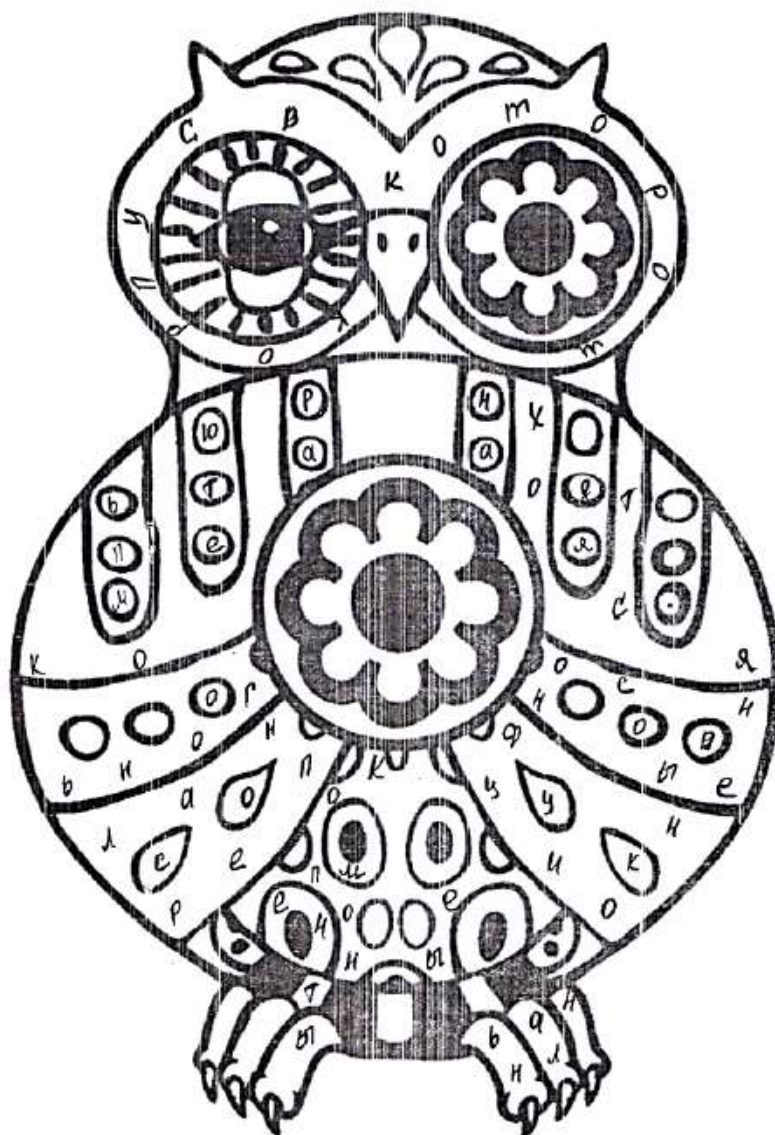
Лишнее слово среди найденных: _____.

Задание 6. Компьютерный алфавит

Информатика имеет свой язык, начинаем знакомство с алфавита. Расшифруйте волшебный термин.



Задание 7. Мудрая сова спрятала волшебный термин. Двигаясь слева направо, соберите определение, и вы узнаете, что это за термин.



Правильный ответ: _____

Слово ведущего:

А теперь передадим слово многоуважаемому жюри для оглашения результатов.

Всем спасибо за игру, а все эти знания вам пригодятся при изучении информатики.

Бланк для записи ответов турнира «МАСТЕРА РЕБУСОВ И ШИФРОВОК»

Название команды		
Состав команды	1	
	2	
	3	
	4	
Задание 1 (записать ответ)		
Задание 2 (записать ответы в порядке их следования)	1	6
	2	7
	3	8
	4	9
	5	10
Задание 3 (записать ответы в порядке следования)	1	5
	2	6
	3	7
	4	
Задание 4 (ответы на каждый ребус соответственно)	1	4
	2	5
	3	
Задание 5 (записать найденные слова в произвольном порядке, указать лишнее)	1	5
	2	6
	3	7
	4	8
	Лишнее:	
Задание 6 (записать ответ)		
Задание 7 (записать ответ)		

КЛЮЧ ответов турнира «МАСТЕРА РЕБУСОВ И ШИФРОВОК»:

Задание 1 (записать ответ)	<p>МОНИТОР (Первые буквы слов-отгадок: мороз, осёл, нос, икра, торт, орех, рябина)</p>	
Задание 2 (записать ответы в порядке их следования)	1. ПРОЦЕССОР	6. МОДЕМ
	2. МОНИТОР	7. ЗВУК
	3. СКАНЕР	8. ВИДЕО
	4. ПРИНТЕР	9. ТЕКСТ
	5. МЫШКА	10. ГРАФИКА
Задание 3 (записать ответы в порядке следования)	1. ДИСКЕТА	5.МОДЕМ
	2. ПРИНТЕР	6.КОЛОНКИ
	3. ДЖОЙСТИК	7.МУЛЬТИМЕДИА
	4. КЛАВИАТУРА	
Задание 4 (ответы на каждый ребус соответственно)	1. НАКОПИТЕЛЬ	4.ПРОГРАММИСТ
	2. ИСПОЛНИТЕЛЬ	5.КОМПЬЮТЕР
	3. ПАМЯТЬ	
Задание 5 (записать найденные слова в произвольном порядке, указать лишнее)	1 ДИСКОВОД	5 МЫШЬ
	2 КУЛЕР	6 ПРОЦЕССОР
	3 ТЮНЕР	7 МОДЕМ
	4 ВИНЧЕСТЕР	8 ВИДЕОКАРТА
	Лишнее: МЫШЬ	
Задание 6 (записать ответ)	КЛАВИАТУРА	
Задание 7 (записать ответ)	СИСТЕМНЫЙ БЛОК	

