Черникова Людмила Александровна, преподаватель информатики высшей квалификационной категории ГБПОУ НСО «Новосибирский автотранспортный колледж»

**Своя игра**

**Методическая разработка внеклассного мероприятия по информатике (слайд-программа)**

Информатика и информационно – коммуникационные технологии представляют большие возможности для решения задач обучения, стоящих перед колледжем, способствуют успеху студентов в предстоящей профессиональной деятельности.

Для реализации внеклассных мероприятий в рамках предметной недели по информатике автором предлагается игровая форма занятия по типу телевикторины «Своя игра». Она предназначена для закрепления, обобщения и систематизации ранее усвоенного учебного материала студентами, обучающимися по специальностям 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта, 23.02.01 Организация перевозок и управление на транспорте (автомобильном). Мероприятие посвящено дню информатики в России, проводится для студентов 1 курса колледжа.

**Цели и задачи игры:**

*Образовательная:* закрепить навыки обучающихся в стандартных программах, формировать информационную культуру и компетентность обучающихся.

*Воспитательная:* содействовать воспитанию навыков индивидуальной и коллективной работы, умение слушать друг друга, ответственность перед коллективом.

*Развивающая:* активизировать познавательную деятельность обучающихся; повторить навыки работы в ПО; развить интерес к информатики; развить логическое мышление, сообразительность, устную речь, память и внимание.

В ходе проведения игры оценивается сформированность следующих *компетенций*:

* владение системой базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира;
* знание основных алгоритмов обработки числовой и текстовой информации, алгоритмов поиска и сортировки;
* владение элементарными навыками формализации прикладной задачи и документирования программ;
* систематизацию знаний, относящихся к математическим объектам информатики; умение строить математические объекты информатики, в том числе логические формулы;
* сформированность представлений об устройстве современных компьютеров, о тенденциях развития компьютерных технологий; о понятии "операционная система" и основных функциях операционных систем; об общих принципах разработки и функционирования интернет-приложений;
* сформированность представлений о компьютерных сетях и их роли в современном мире; знаний базовых принципов организации и функционирования компьютерных сетей, норм информационной этики и права, принципов обеспечения информационной безопасности, способов и средств обеспечения надежного функционирования средств ИКТ;
* владение основными сведениями о базах данных, их структуре, средствах создания и работы с ними;
* умение оценивать числовые параметры моделируемых процессов, пользоваться базами данных и справочными системами;
* сформированность умения работать с библиотеками программ; наличие опыта использования компьютерных средств представления и анализа данных.

**Необходимое материально-техническое оснащение:**

* Оборудование:
* Компьютеры
* Мультимедийный проектор, экран
* Таблица учета баллов
* Презентация с заданиями
* Раздаточный материал для капитанов команд
* Секундомер
* Грамоты для награждения

**План проведения игры**

- Подготовительный этап (знакомство).

В игре принимают участие команды, сформированные из студентов первого курса (5-6 человек). Капитан каждой команды представляет название команды, девиз. В ходе игры используется презентация. Баллы, полученные в каждом раунде командой заносятся в таблицу учета баллов

- Игра состоит из 4 раундов.

В начале урока проводится разделение обучающихся на команды и жеребьевка.

**1 раунд − «Разминка».** В этом раунде обучающиеся поочередно с каждой команды выбирают категорию (в раунде 4 категории) и цену вопроса (от 10 до 50). На экране появляется слайд с вопросом, если дан правильный ответ, команда получает баллы (10, 20,30,40,50). Если нет ответа, право ответа переходит к участникам другой команды. На экране выбранные вопросы исчезают. В конце каждого раунда подводятся итоги по набранным баллам.

**2 раунд − «Занимательная информатика».** В этом раунде обучающиеся поочередно с каждой команды выбирают категорию (в раунде 3 категории: «верю-не верю», пословицы, отгадай слово) и цену вопроса (от 10 до 50). На экране появляется слайд с вопросом, если дан правильный ответ, команда получает баллы (10, 20,30,40,50). Если нет ответа, право ответа переходит к участникам другой команды. На экране выбранные вопросы исчезают. В конце каждого раунда подводятся итоги по набранным баллам.

**3 раунд − «Игры разума».** В этом раунде обучающиеся поочередно с каждой команды выбирают категорию (в раунде 5 категорий) и цену вопроса (от 10 до 50). На экране появляется слайд с вопросом, если дан правильный ответ, команда получает баллы (10, 20,30,40,50). Если нет ответа, право ответа переходит к участникам другой команды. На экране выбранные вопросы исчезают. В конце каждого раунда подводятся итоги по набранным баллам.

**4 раунд − «Конкурс капитанов»**. Капитанам команд предлагаются практические задания на компьютере в ПО Excel по системам счисления. В это время дается задание командам, чтобы иметь возможность заработать дополнительные баллы команде: Придумать как можно больше слов из слова «Информатика».

- Подсчитываются баллы команд. Определяется команда-победитель. Проводится награждение.