

Бахур Л.Н., учитель информатики ГУО «Средняя школа № 3 г. Ивацевичи»

"Что? Где? Когда?"

“... В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития”.

В.А.Сухомлинский

Интеллектуальная игра по информатике «Информатика вокруг нас»

Цель мероприятия: развитие познавательного интереса учащихся.

Задачи мероприятия.

Развивающие:

- развивать умение учащихся сопоставлять и анализировать, доказывать и опровергать;
- способствовать развитию навыков практического применения знаний;
- развивать коммуникативные способности учащихся.

Воспитательные:

- вызвать заинтересованность у учащихся в изучении предмета “Информатика”;
- побудить учащихся к активности и готовности решать задачи самостоятельно;
- формировать умение работать в коллективе;

Оборудование:

- мультимедийное оборудование;
- 6 блокнотов и 6 ручек для знатоков;
- черный закрытый ящик или коробка;
- круглый стол, разделённый на 13 секторов;
- смайлики для рефлексии.

Ход мероприятия

1. Приветствие. История и правила игры

Добрый день уважаемые знатоки и добрый день уважаемые зрители. Мы приветствуем вас на игре “Что? Где? Когда?”.

Немного истории:

Владимир Ворошилов, создатель игры и продолжительное время её ведущий.

Днём рождения телеигры считается 4 сентября 1975 года.

В 1975 году появился волчок.

Поначалу с помощью волчка выбирался не вопрос, а отвечающий игрок.

Волчок - обыкновенная детская игрушка, с которой началась серьезная взрослая игра.

Из воспоминаний В.Я.Ворошилова:

"Как-то зашел в Дом игрушки, чтобы купить что-нибудь в подарок моему приятелю трех лет от роду. Увидел волчок с прыгающей лошадкой и купил сразу два, второй - себе. Играл, не выходя из дома, дней десять".

В 1977 году в игре появился первый её символ – филин Фомка.

Первые вопросы были придуманы самим ведущим. Позже, когда игра стала популярной, стали принимать вопросы от зрителей. Каждый день приходили мешки писем. Выбрать лучшие вопросы, проверить достоверность и отредактировать помогала его жена Наталья Стеценко, на много лет возглавившая отдел переписки со зрителями.

Первоначально какого-либо специального названия для игроков не существовало, однако в 1979 году появился термин “знаток”.

С 1990 года все игры телевизионного элитарного клуба "Что? Где? Когда?" проходят в Охотничьем домике в Нескучном саду.

После смерти Владимира Ворошилова в 2001 году игру стал вести его приёмный сын Борис Крюк.

А сегодня мы с вами проведем свою игру.

Перед тем как мы начнём, я бы хотела огласить правила. Волчок у нас будет виртуальный. После того, как его приведут в действие, он покажет на вопрос, на который вы должны ответить в течение минуты. Против вас будет играть команда телезрителей.

Так же во время игры вы можете один раз воспользоваться помощью зрителей.

Если во время игры кто-то из зрителей будет подсказывать – его удалят из кабинета. В конце будет определён лучший игрок команды и лучший вопрос.

Представляем членов комиссии, которые в конце игры назовут лучшего игрока команды.

Звучит мелодия.

Сегодня играет команда ... (ФИО), ... (ФИО всех знатоков). Играем в “Что? Где? Когда?” Зрители против знатоков. Игра до 6 очков. Счёт 0 : 0, первый раунд.

2. Пример проведения одного из раундов игры

Первый раунд. Вопрос №7. Против вас играет Черняк Божена (ученица средней школы №3 г. Ивацевичи).



Внимание, вопрос: *На каких трёх "китах" держится информатика?*

Время вышло. И так, ваш ответ. Кто будет отвечать? (Капитан знатоков выбирает того, кто будет отвечать). Ваш ответ ясен (понятен), а теперь внимание на монитор: (зачитывается вопрос), правильный ответ



Счет становится 1:0 в пользу знатоков. А теперь я хочу взять музыкальную паузу (или рекламную паузу)



3. Подведение итогов игры

И так со счётом 6:3 победила команда знатоков. Поздравляем вас, ребята. Мне приятно было работать с вами, надеюсь, что это взаимно.

- Спасибо за игру

.- Членов комиссии мы попросим определить лучшего знатока (*наградить медалью “Мудрая сова”*).

- Знатоки, определите, какой вопрос по вашему мнению был лучшим (награду телезрителю передадим на вечере встречи с выпускниками).

4. Рефлексия

- А теперь прошу знатоков оценить свою работу, используя смайлики. Выберите такое настроение, которое сейчас у вас и покажите нам. До свидания. Желаю вам успехов.

5. Вопросы к игре.

1. Назовите внешнее устройство ЭВМ для вывода графической информации (Графопостроитель)
2. Когда и кем была создана первая счетная машина? (1642 г. Блезом Паскалем.)
3. Где и когда был изобретён первый в мире компьютер? (1946 года в США. Первый в мире электронный компьютер получил название ENIAC)
4. Какие клавиши заставляют курсор “прыгнуть” в конец текста? (Ctrl+End)

5. ВНИМАНИЕ!!! Вирус оставил свой след: перемешал все буквы в словах. Ваша задача расставить буквы по местам.

1. Красен (Сканер)
 2. Трионом (Монитор)
 3. Россецорп (Процессор)
 4. Таксиед (Дискета)
 5. Камыш (Мышка)
 6. Перринт (Принтер)
 7. Рокурс (Курсор)
6. Вычислительное устройство для работы которого надо постоянно крутить ручку. (Арифмометр)
7. Найти закономерность и указать следующие два числа последовательности: 4, 6, 9, 13, 18, ... (24, 31)
8. АНАГРАММА — литературный приём, состоящий в перестановке букв или звуков определённого слова (или нескольких). Например, апельсин — спаниель.

Путем перестановки нужно расшифровать слова, относящиеся к информатике. После расшифровки определить, какое слово здесь лишнее КАЧТО, АОНТ, КВАУБ, РАЦФИ. (Точка, нота, буква, цифра. Ноту нельзя ввести с клавиатуры, всё остальное - можно.

Чёрный ящик. Здесь требуется ответить, что находится в чёрной коробке, стоящей перед игроками. По размерам коробки можно приблизительно угадать размеры искомого предмета. Черный ящик впервые появился в игре "Что? Где? Когда?" 6 декабря 1983 года. Это был самый первый "черный ящик" на советском телевидении.

9. Шарманки, музыкальные шкатулки и ... то, что лежит в черном ящике. Все эти предметы объединяет одно - они работают по программе. Это особенно удивительно, если вспомнить, что во время их создания о программировании никто еще не догадывался. В шарманке и музыкальных шкатулках «программа» записана в виде штырьков, расположенных на валу. При вращении вала штырьки задевают

пластинки, звучание которых сливается в стройную мелодию. Что в черном ящике? (Часы с боем)

10. В 1945 году к работе над созданием компьютера был привлечен математик, который подготовил доклад об этом компьютере. Доклад был разослан многим ученым и получил широкую известность, поскольку в нем ясно и просто были сформулированы общие принципы функционирования компьютеров. До сих пор подавляющее большинство компьютеров сделано в соответствии с теми принципами, которые были изложены в этом докладе. Назовите имя этого математика. Варианты ответов: а) Чарльз Бэббидж; б) Альберт Эйнштейн; в) Джон фон Нейман. (Джон фон Нейман)

11. Блиц-опрос. Кроме обычных вопросов, для ответа на которые даётся минута, введены “блиц-вопросы”. Такой вопрос состоит из трёх более простых вопросов, но на каждый из них команда имеет лишь 20 секунд. Команда получает очко при трёх правильных ответах.

- Что общего между папирусом, книгой и дискетой? (хранение информации)
- Назовите самую длинную клавишу на клавиатуре. (Пробел)
- Назовите максимальную цифру в алфавите 6-чной системы счисления. (5)

12. На каких трёх "китах" держится информатика? (Информация. Алгоритм. Компьютер)

Реклама

Реклама – объявления соревнований, мероприятий и дискотек, которые будут проходить в школе.

Музыкальная пауза

Это может быть любой музыкальный видеоролик с участием учеников

6. Литература

1. *Златопольский Д.М.* Сборник заданий для внеклассной работы по информатике.
2. Библиотечка “Первое сентября”, серия “Информатика”. Вып. 1 (7)).
3. Технология целеполагания урока / Г.О. Аствацатуров, канд. ист. наук. – Волгоград: Учитель, 2009.
4. Эксперимент продолжается / В.Ф. Шаталов. – М.: Педагогика, 1989.

Аудио-записи

1. Начало игры. Торжественная мелодия. Richard Strauss. Also sprach Zarathustra.
2. Волчок. Дикая лошадь. Melkonov. Wild Horse.
4. Черный ящик. James Last. Ra-ta-ta.

Ресурсы интернета

1. Информация с официального сайта телеигры “Что? Где? Когда?”
<http://chgk.tvigra.ru>
2. Изображения в презентации с сайта Яндекс-Картинки
<http://images.yandex.ru>
3. Звуковые эффекты с сайта <http://zvuki-tut.narod.ru>
4. <http://nesher9.blogspot.com/2010/05/powerpoint-2007.html>
5. <http://kinderinf.narod.ru/index.htm>
6. <http://www.metod-kopilka.ru/page-5.html>