

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ

**Лянторский нефтяной техникум (филиал) федерального государственного бюджетного
образовательного учреждения высшего образования «Югорский государственный университет»**

РАССМОТРЕНО

на заседании методического совета

Протокол № _____ от «__» _____ 20____ г.

УТВЕРЖДАЮ

Зам. директора по УР

ЛНТ (филиала) ФГБОУ ВО
«ЮГУ»

_____ О. В. Кийдан
«__» _____ 20____ г.

Методическая разработка
«Интеллектуальная игра по информатике «Брейн-ринг»

Подготовил: В. А. Алексеев
преподаватель

Содержание

Пояснительная записка

Сценарий мероприятия

Литература

Приложения

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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.

Несмотря на то, что с возрастом игра утрачивает свои позиции, но и в подростковом возрасте, она может сохранить свое влияние как средство стимулирования интереса к обучению.

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», творческого потенциала и индивидуальности, мышления, логики, познавательной активности обучающихся, стойкости, воли к победе, находчивости.

2. Материалы и оборудование:

компьютер, столы для команд, 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:

15-16 лет (студенты СПО 1 курсов).

СЦЕНАРИЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ «БРЕЙН-РИНГ»

Интеллектуальная игра «Брейн-ринг» сопровождается электронной презентацией и музыкальным оформлением.

1. Организационный момент.

Регистрация участников интеллектуальной игры, встреча гостей и членов жюри.

2. Открытие интеллектуальной игры «Брейн-ринг».

Звучит звуковой файл «Начало игры.mp3».

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

Ведущий: - Итак, мы начинаем интеллектуальную игру «Брейн-ринг»! В «Брейн-ринге» состязаются 4 команды по 5 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 3*.

2 конкурс «Разгадай кроссворд».

Задание конкурса: в каждую строку «Лесенки» кроссворда необходимо вписать слова, определения которых написаны ниже, причем все слова начинаются на одну и ту же букву «Д».

Условия конкурса:

- продолжительность конкурса 10 минут;
- за правильно разгаданное слово присуждается 1 балл;
- за каждую орфографическую ошибку снимается 0,25 балла.

1.	Д																		
2.	Д																		
3.	Д																		
4.	Д																		
5.	Д																		
6.	Д																		
7.	Д																		
8.	Д																		
9.	Д																		
10.	Д																		
11.	Д																		
12.	Д																		
13.	Д																		

По горизонтали:

1. Нота.
2. Цифра десятичной системы счисления.
3. Разновидность носителя информации.
4. Размер файла.
5. Форма взаимодействия пользователя с компьютером.
6. Гибкий магнитный диск.
7. Манипуляторное устройство для ввода информации в компьютер.
8. Условная линия на экране монитора, определяющая его размер.
9. Логическая операция.
10. Программное изделие в виде, поставляемом изготовителем.
11. Одно из свойств алгоритма.

12.Разбиение непрерывной звуковой волны на отдельные маленькие участки, для каждого из которых устанавливается величина амплитуды.

13.Объединение различных частей файла, находящихся в разных местах диска, в одну непрерывную часть.

Ведущий: - Время пошло... Фоновое музыкальное сопровождение, звуковой файл «Обсуждение.mp3».

Ответ:

1.	Д	О																	
2.	Д	В	А																
3.	Д	И	С	К															
4.	Д	Л	И	Н	А														
5.	Д	И	А	Л	О	Г													
6.	Д	И	С	К	Е	Т	А												
7.	Д	Ж	О	Й	С	Т	И	К											
8.	Д	И	А	Г	О	Н	А	Л	Ь										
9.	Д	И	З	Ъ	Ю	Н	К	Ц	И	Я									
10.	Д	И	С	Т	Р	И	Б	У	Т	И	В								
11.	Д	И	С	К	Р	Е	Т	Н	О	С	Т	Ь							
12.	Д	И	С	К	Р	Е	Т	И	З	А	Ц	И	Я						
13.	Д	Е	Ф	Р	А	Г	М	Е	Н	Т	А	Ц	И	Я					

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

Продолжительность конкурса для болельщиков 10 минут.

3 конкурс «Мозговой штурм».

Раздать командам листы для записи ответов.

Задание конкурса: команда письменно должна ответить на 5 предложенных вопросов.

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 «Обсуждение.mp3».

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:

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?*.d*
- 2) ?do*.doc
- 3) *?do?*.do*
- 4) *do?.doc*

Ответ: 3) *?do?*.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 2 каталога. Сколько всего оказалось на диске каталогов, включая корневой?

Ответ: 10 каталогов.

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

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

Задание конкурса: в электронной таблице MSExcel решить задачу, условие которой представлена на Рабочем столе компьютера в файле Вычислитель.xlsx.

1. Откройте файл Вычислитель.xlsx.

	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		
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 «Обсуждение.mp3».

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 4*.

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

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.

Условия конкурса:

- если дан неверный ответ, то команды-соперники имеют право ответить на этот вопрос;
- за каждый правильный ответ команде присуждается 1 балл.

Фоновое музыкальное сопровождение, звуковой файл «Обсуждение.mp3».

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, или линия связи.	Канал
	5. И город в Англии, и разговорное название жесткого диска.	Винчестер
	6. И рыболовная, и компьютерная.	Сеть
Трио (для данного слова необходимо указать еще два слова (словосочетания), с которыми оно образует смысловую связку <i>Например:</i> длина... <i>Ответ:</i> ширина, высота)	1. Системный блок	Клавиатура, монитор, (мышь) – базовый комплект персонального компьютера
	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: беззвучный микрофон.</i> <i>Ответ: звуковая колонка)</i>	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: Ответьте на вопрос.

Условия задания 6.1:

- за правильный ответ присуждается 1 балл;
- продолжительность задания 6.1 - 1 минута.

Варианты вопросов капитанам команд:

- Какой вид алгоритма обеспечивает переход на один из двух возможных шагов?

Ответ: разветвляющийся алгоритм.

- Для чего предназначена оперативная память компьютера?

Ответ: оперативная память компьютера предназначена для временного хранения данных в текущий момент времени.

- К какому виду программного обеспечения относятся операционные системы?

Ответ: операционные системы относятся к системному ПО.

- Что такое утилиты?

Ответ: утилиты - сервисные программы, расширяющие возможности операционной системы.

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

Задание 6.2: капитан команды должен с помощью пантомимы изобразить одно из понятий информатики. Пантомима - представление без слов, в котором смысл и содержание происходящего передается при помощи жестов, пластики и мимики.

Условия задания 6.2:

- запрещается капитану команды во время показа пантомимы издавать какие-либо звуки;
- команда капитана в течение 1 минуты должна отгадать понятие с трех попыток;
- за правильно угаданное понятие присуждается 1 балл;

Варианты заданий для пантомим:

- колонки;
- курсор;
- манипулятор типа «мышь»;
- принтер.

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

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, гостям! До новых встреч!

5. 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. <http://kopilkaurokov.ru/informatika/meropriyatia/>
5. <http://pedsovet.su/>

ПОЛОЖЕНИЕ

о игре «Брейн-ринг» по дисциплине «Информатика» среди студентов 1 курсов СПО

Общие положения.

Настоящее положение определяет статус, цели и задачи интеллектуальной игры «Брейн-ринг».

Интеллектуальная игра «Брейн-ринг» студенческих команд 4 специальностей проходит с целью содействия развитию интеллектуального студенческого движения.

Цели и задачи

- повторение и закрепление основного материала по дисциплине «Информатика», представленного в неординарных ситуациях,
- демонстрация возможностей использования и применения информационных технологий в творческой деятельности студентов;
- воспитание уважения к сопернику, умение работать в команде,
- выработка организованности, самостоятельности,
- повышение мотивации обучения;
- развитие устойчивого интереса к дисциплине «Информатика», творческого потенциала и индивидуальности, мышления, логики, познавательной активности обучающихся, стойкости, воли к победе, находчивости.

1. Участники игры.

- 1.1. В игре участвуют сборные команды от каждой группы 1 курса. Состав команды 5 человек. Участие в команде каждого специальности обязательно. Ответственные за формирование команд – классные руководители групп.
- 1.2. Каждая команда самостоятельно организует группу поддержки из 4 студентов.

2. Условия проведения конкурса

- 2.1. Игра состоится 04 марта 2019 года в 15.45 в кабинете №317.
- 2.2. Заявки на участие выдаются классным руководителям заранее.
- 2.3. Домашнее задание командам для конкурса «Представление». Необходимо придумать название, девиз, эмблему своей команды. Название команды должно соответствовать теме «Информатика». Форма представления: представление команд в виде презентации, эмблема и девиз в распечатанном виде на формате А4.
- 2.4. Игра состоит из 6 конкурсов. В каждом конкурсе задается одно или несколько заданий.
- 2.5. Вопросы заданий соответствуют ФГОС по дисциплинам «Информатика».
- 2.6. Разделы дисциплин «Информатика», которые включены в задания интеллектуальной игры «Брейн-ринг»:
 - информация, измерение информации;
 - системы счисления;
 - файловая система;
 - архитектура ПК;
 - алгоритмизация;
 - электронные таблицы (решение задач);
 - компьютерные сети.

3. Правила интеллектуальной игры «Брейн-ринг»

- 3.1. Начало конкурса. Подается команда "Внимание вопрос".
- 3.2. Чтение вопроса. Ведущий читает вопрос с листа или монитора компьютера. После начала минуты обсуждения такое повторение - как полное, так и частичное - запрещено.

- 3.3. Минута обсуждения. Для начала минуты обсуждения даётся команда "Время". Во время минуты обсуждения игрокам запрещается мешать другим командам, покидать свои места (возвращаться на свои места), пользоваться справочниками и изданиями любого вида, а также техникой, которая может использоваться для обращения к справочникам и изданиям, пользоваться устройствами связи любого вида, общаться любым способом с кем-либо, кроме игроков своей команды, играющих в данном туре. В частности, запрещается общение с ведущим игры.
- 3.4. Ответ участников. Капитан может ответить сам или назначить отвечающим другого игрока.
- 3.5. В случае, если первая команда отвечает на вопрос неправильно, оставшимся командам дается на ответ 10 - 20 секунд, или время, оставшееся от минуты на момент ответа первой команды.
- 3.6. Если ни одна из команд не дала правильного ответа на вопрос, или было просрочено время, то очко считается не разыгранным.
- 3.7. Зачёт ответов. За верный ответ команде присуждается очко, за неверный ответ команда ничего не получает и ничего не лишается.
- 3.8. За каждое нарушение дисциплинарного порядка или правил игры с команды снимается 1 очко членами жюри.

4. Итоги игры

По результатам игры определяется победитель - команда, набравшая по сумме всех конкурсов большее количество очков.

Команды-призеры награждаются дипломами и призами. Команды болельщиков, активно участвующие в игре, награждаются грамотой.

Заявка на участие интеллектуальной игре по дисциплине «Информатика» среди студентов «Брейн-ринг»:

Название учебного заведения				
№ п/п	Фамилия, имя участника команды	Участник команды/капитан (указать)	Курс, группа	Фамилия, имя, отчество преподавателя, подготовившего участника игры
...				
...				

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.

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	10 минут	3 минуты на каждое задание	12 минут		1 минута			
1											
2											
3											
4											

Член жюри

Ф.И.О.

Подпись

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ 4 КОНКУРСА «ВЫЧИСЛИТЕЛИ»

№ задания	Способ выполнения задания	Количество баллов	Команда ASKOM	Команда КЭШ	Команда МАТРИЦА	Команда ВИРУС
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 гистограмме отображаются все абитуриенты 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:						

Анализ мероприятия

Методическая разработка помогает студентам добиться усвоения знаний, закрепления, обобщения учебного материала и контроля знаний, создает основу самообразования, систематизации навыков практической работы на компьютере.

Данная методическая разработка отражает следующие вопросы: обоснование актуальности темы; цели, задачи, сценарий внеклассного мероприятия, предполагаемый конечный результат деятельности студентов.

Работа структурирована, последовательна, логична. Содержание разработки соответствует выбранной теме. Достаточно высокая практическая значимость работы.

Разработка интересна и будет результативна при ее использовании.

Методическая разработка внеклассного мероприятия при хорошо организованной самостоятельной работе студентов будет способствовать подготовке выпускников по специальностям среднего профессионального образования, отвечающего требованиям федерального государственного образовательного стандарта не только к уровню их подготовки по учебным дисциплинам «Информатика», но и к уровню общей образованности.