

Игра «КВН информатиков»

Методические рекомендации и сценарий

Игра «КВН информатиков» предназначена для учащихся 7 – 9 классов. Предлагаемую игру можно провести в школах, учреждениях дополнительного образования, там, где ребята изучают информатику или посещают компьютерные кружки.

Цель игры: создание условий для активизации творческой деятельности школьников.

Основные задачи:

- предоставить возможность детям практически применить полученные знания и, тем самым, способствовать повышению интереса к обучению,
- расширение дружеских связей между детскими коллективами.

Рекомендации по подготовке к игре

Данная форма работы наиболее интересна для учащихся первого года обучения, когда основное внимание уделяется темам “Информация. Способы передачи, получения, хранения и переработки”, “Алгоритмизация”, развитию логического мышления, умения рассуждать.

Поэтому названия конкурсов могут звучать так: “Передай информацию”, “Расшифруй информацию”, “Выполни задание по алгоритму”, “Опиши алгоритм”, “Каковы ваши действия в ситуации...”, “Придумайте новое применение предмету...” и т. п.

Чтобы игра была более интересной и живой, рекомендуется также включить в сценарий музыкальные, поэтические, художественные и

подвижные конкурсы. Они могут быть совмещены с предметными или идти как отдельные творческие конкурсы.

Для успешного проведения игры необходимо к ней подготовиться: определить дату и место проведения, информировать всех участников о порядке подготовки и условиях игры, повесить объявление, разработать критерии оценки конкурсов и подведения итогов, определить конкурсы и необходимое оборудование, подарки победителям и призы. Для того, чтобы эффективно решить эти вопросы, рекомендуется создать оргкомитет по подготовке КВН, в который могут войти педагоги, методисты, ребята из старших групп.

Подготовка команд

В КВН могут принимать участие одновременно несколько команд из разных учебных групп. Количество членов команды – 5 - 6 человек. Каждая команда должна выбрать капитана, придумать название, эмблему команды (соответствующую названию) гимн (песня или стихи команды).

Команды готовят домашнее задание:

- представление команды, чтобы отражало ее название,
- приветствие и пожелания другим командам, приветствия членам жюри и болельщикам (можно в стихах, песне),
- автопортрет команды на листе ватмана (выполняется в шуточной форме). На нем: имя команды, эмблема, девиз, гимн, капитан и все участники команды – кратко о них и их роли в команде (музыкант, художник, спортсмен, поэт, певец, находчивый, веселый, эрудит, хороший друг и т. п.). Желательно, чтобы он использовался при представлении команды.

При подготовке команд необходима помощь педагогов в сплочении коллектива, повышении интереса ребят к этому мероприятию, создании атмосферы творчества и ожидания праздника.

Определение состава и порядок работы жюри

В состав жюри могут войти педагоги, почетные гости и ребята из старших групп компьютерных кружков.

Оценка конкурсов осуществляется по разработанной системе. Необходимо подготовить для жюри оценочные листы, в которых для каждого конкурса должно быть написано, как он оценивается и указано максимальное число баллов за него. Каждый член жюри получает карточки с цифрами от 1 до 6 для выставления оценки. Общая оценка за конкурс определяется как среднее арифметическое по всем выставленным оценкам. В конце игры подсчитывается общая сумма баллов.

Рекомендации по проведению игры

При хорошей подготовке к КВН игра должна пройти живо и организованно, как показывает опыт, примерно за 60 – 90 минут. Среднее время продолжительности конкурса 3 – 5 мин., на обдумывание ответов на вопросы дается 15 – 60 сек. Во время выполнения конкурсов желательно музыкальное сопровождение.

Когда команда занята подготовкой творческого задания, ведущий проводит игры с залом. Можно также провести конкурс болельщиков, в результате которого болельщики могут принести своей команде дополнительные очки.

В конце игры необходимо подвести общие итоги, объявить победителей и вручить подарки. Очень важно отметить и другие команды, они получают призы за особые заслуги, например, сплоченность, находчивость, артистичность.

Порядок проведения игры

1. Представление и приветствие команд.
2. Разминка.
3. Конкурсы:
 - интеллектуальные,
 - художественные,
 - подвижные,
 - профессиональные.
4. Конкурс капитанов.
5. Подведение итогов и награждение победителей.

Сценарий игры «КВН информатиков»

Звучит музыка – позывные КВН. Ведущий объявляет команды и приглашает по очереди на сцену.

Ведущий:

Добрый день, дорогие друзья! Мы собрались сегодня в Клубе Веселых Информатиков, чтобы вместе повеселиться и посостязаться в находчивости, эрудиции, ловкости, знании информатики. А оценивать конкурсы будет строгое, но справедливое жюри (представление жюри). Сегодня в КВН принимают участие 3 команды, поприветствуем их.

А теперь слово для приветствия предоставляется командам.

1. Представление и приветствие команд

Команды по очереди выходят на сцену, представляются и приветствуют другие команды, жюри, болельщиков.

Ведущий:

Спасибо всем. И мы начинаем КВН традиционно с разминки. Каждой команде будет предложено по три вопроса. И не забывайте о чувстве юмора, оно вам особенно поможет, если вы не знаете правильного ответа.

2. Разминка

Каждой команде предлагается по три вопроса. Можно предложить вопросы как на профессиональные темы, так и на сообразительность и смекалку.

Вопросы для разминки:

1. Устройством ввода является: (сканер, принтер, дисплей, стриммер)
2. Сколько месяцев в году имеют 28 дней? (Все)
3. Сколько бит в байте.

(Восемь)

4. Какой рост у дюймовочки.
(Один дюйм)
5. Где находится BIOS? (в ОЗУ, на винчестере, на CD ROM, в ПЗУ)
6. Сколько ног у осьминога.
(У осьминога нет ног, у него щупальца)
7. Устройство вывода информации.
(Принтер, монитор, модем, графопостроитель, ...)
8. Какая река самая страшная? (Тигр)
9. Какой алгоритм лишний: циклический, линейный, вспомогательный, с ветвлением
10. Единицы измерения информации.
(бит, байт, Кб, Мб, Гб, ...)
11. Что делает оператор PRINT.
(Осуществляет вывод информации)
12. Какое устройство компьютера моделирует мышление человека?
(оперативная память, процессор, внешняя память, регистры процессора)

3. Конкурс «Передача информации»

Задание 1. Нарисуйте пословицу.

Предлагаются пословицы:

За двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь.

Одна голова хорошо, а две лучше.

Дареному коню в зубы не смотрят.

Задание 2.

Передайте рисунок другой команде.

Теперь каждая команда должна расшифровать пословицу, которую ей передали и изобразить ее мимикой и жестами.

4. Профессиональный конкурс

Ведущий:

Когда человек сталкивается с новой проблемой или попадает в трудную ситуацию, ему на помощь может прийти алгоритм. В алгоритмах подробно описывается как, в какой последовательности нужно выполнять ту или иную работу.

Например, в одной инструкции говорится о том, как приготовить пирог, в другой объясняется, как принимать лекарство, а в третьей изложена последовательность действий для решения уравнения.

И, хотя инструкций существуют миллионы, все же есть такие работы, которые пока что не описаны в инструкциях. Попробуйте заполнить пробел и сочинить для всех нуждающихся алгоритм о том, как выманить таракана из системного блока.

Задание командам: Составить блок-схему алгоритма: «Как выманить таракана из системного блока»

Во время выполнения задания можно провести игру со зрителями.

5. Поэтический конкурс – Сочинить частушки

Частушка – уникальное явление в народном творчестве. С одной стороны, частушка исключительно проста по форме – всего 4 рифмованные строчки. Но, с другой стороны, сочинить частушку не просто. Ведь в четырех строках надо рассказать целую историю, случай из жизни, причем рассказать с юмором. Попробуйте придумать частушки на компьютерную тему, например, которые оканчивались бы такими словами:

Файл не открывается,
Вирус размножается,
Windows не загружается,
Компьютер рассыпается.

6. Музыкальный конкурс.

Ведущий называет известную песню. Все команды должны исполнить одну песню, но в разном стиле:

- РЭП
- КОЛЫБЕЛЬНАЯ
- РОК
- МАРШ

Предлагается песня “В траве сидел кузнечик” или другая известная песня.

7. Конкурс капитанов.

1 задание – находчивость

Придумать как можно больше применений ненужному предмету – мышке.

2 задание – организаторские способности

Все знают, что людям разных профессий необходимо в перерыве делать комплекс упражнений для снятия усталости и расслабления. Упражнения связаны с профессией, т. к. одни на работе преимущественно стоят, другие – сидят, третьи – двигаются задом наперед в согнутом положении

Попробуйте придумать комплекс из десяти упражнений, который назывался бы так: «Компьютерная зарядка» и провести со своей командой под музыку.

8. Творческий конкурс

В наше время многие старые сказки обретают новую жизнь. Их пересказывают, экранизируют, максимально приближая к современной эпохе. Порой от сказки остается лишь сюжет, а слова героев, их костюмы и образы

становятся совсем другими. Иногда в старые сказки вводят новых персонажей.

Попробуйте по-новому рассказать сказку «Красная шапочка». При этом в сказке должен обязательно присутствовать и действовать новый персонаж - *компьютер*.

В конце игры подводятся итоги и объявляют победителей и призеров в разных номинациях, например, сплоченность, находчивость, артистичность. В этой игре нет проигравших.

Список литературы

1. Сборник развивающих упражнений и логических задач «Логичок», Дубинина В. В., Перельштейн Ю. М. , Казань, 1995;
2. «От игры к знаниям», пособие для учителя, Минский Е. М. , Москва, Просвещение, 1982 г.
3. «600 игровых задач для развития логического мышления у детей», Зак А. З. , Ярославль, Академия развития, 1997 г.
4. «Занимательный компьютер», Симонович С., Евсеев Г., Москва, АСТ пресс, 1998 г.
5. «Калейдоскоп школьных дел», вып.3, Щербакова В.Н., Солдатенкова Н.Н., Творческий центр, Псков – Москва, 2001г.
6. Журнал «Классный руководитель», Москва, 1998г.