Министерство образования и науки Российской Федерации

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина»

Нижнетагильский технологический институт (филиал)

Нижнетагильский машиностроительный техникум

**Методическая разработка**

**проведения интеллектуальной игры**

**«Где логика?!»**

**среди студентов НТМТ**

**Христова Юлия Александровна,**

**преподаватель общепрофессиональных дисциплин**

**2021 год**

**Содержание**

[Аннотация 3](#_Toc506290704)

[Пояснительная записка 3](#_Toc506290705)

[План мероприятия 5](#_Toc506290706)

[Список литературы 7](#_Toc506290707)

Приложение 1. Положение об интеллектуальной игре «Где логика?!» среди студентов НТМТ………………………………………………………………………………………8

[Приложение 2. Регистрационный лист уастников интеллектуальной игры «Где логика?!» среди студентов НТМТ](#_Toc506290709) 11

[Приложение 3. Оценочный лист интеллектуальной игры «Где логика?!» среди студентов НТМТ](#_Toc506290710) 12

[Приложение 4. Протокол интеллектуальной игры «Где логика?!» среди студентов НТМТ 14](#_Toc506290711)

[Приложение 5. Шаблоны дипломов 15](#_Toc506290712)

Приложение 6. Электронная версия игры …………….……………………………....…….. 17

# Аннотация

Одной из эффективных форм повышения качества обучения служат тематические внеклассные мероприятия. Способствуя более глубокому и прочному овладению изучаемого материала, прививая интерес к дисциплинам. Кроме того, внеклассная работа развивает познавательный интерес к изучаемым предметам и творческие способности студентов.

Внеклассное мероприятие в виде интеллектуальной игры «Где логика?!» проводится в целях закрепления знаний по дисциплине «Информатика».

Интеллектуальная игра «Где логика?!» - командная игра, предназначенная для проверки эрудиции и логического мышления участников. Данное мероприятие можно проводить в группах 1 курса и со школьниками в качестве профориентационной работы.

# Пояснительная записка

Задачи проведения игры:

* развитие познавательных психических процессов: логического мышления, наблюдательности, внимательности, сообразительности;
* проверка знаний в области информационных технологий.
* совершенствование навыков командной работы и развитие эрудиции;
* предоставление возможности инициативным, талантливым студентам проявить свои интеллектуальные возможности.

Игра способствует достижению студентами следующих результатов:

*личностных*:

* чувство гордости и уважения к истории развития и достижениям отечественной информатики в мировой индустрии информационных технологий;
* осознание своего места в информационном обществе;
* готовность и способность к самостоятельной и ответственной творческой деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий;
* умение использовать достижения современной информатики для повышения собственного интеллектуального развития в выбранной профессиональной деятельности, самостоятельно формировать новые для себя знания в профессиональной области, используя для этого доступные источники информации;
* умение выстраивать конструктивные взаимоотношения в командной работе по решению общих задач, в том числе с использованием современных средств сетевых коммуникаций;
* умение управлять своей познавательной деятельностью, проводить самооценку уровня собственного интеллектуального развития, в том числе с использованием современных электронных образовательных ресурсов;
* умение выбирать грамотное поведение при использовании разнообразных средств информационно-коммуникационных технологий как в профессиональной деятельности, так и в быту;
* готовность к продолжению образования и повышению квалификации в избранной профессиональной деятельности на основе развития личных информационно-коммуникационных компетенций;

*метапредметных:*

* умение определять цели, составлять планы деятельности и определять средства, необходимые для их реализации;
* использование различных видов познавательной деятельности для решения информационных задач, применение основных методов познания (наблюдения, описания, измерения, эксперимента) для организации учебно-исследовательской и проектной деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий;
* использование различных информационных объектов, с которыми возникает необходимость сталкиваться в профессиональной сфере в изучении явлений и процессов;
* использование различных источников информации, в том числе электронных библиотек, умение критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников, в том числе из сети Интернет;
* умение анализировать и представлять информацию, данную в электронных форматах на компьютере в различных видах;
* умение использовать средства информационно-коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности;
* умение публично представлять результаты собственного исследования, вести дискуссии, доступно и гармонично сочетая содержание и формы представляемой информации средствами информационных и коммуникационных технологий;

*предметных:*

* сформированность представлений о роли информации и связанных с ней процессов в окружающем мире;
* владение навыками алгоритмического мышления и понимание необходимости формального описания алгоритмов;
* сформированность представлений о компьютерно-математических моделях и необходимости анализа соответствия модели и моделируемого объекта (процесса); о способах хранения и простейшей обработке данных; понятия о базах данных и средствах доступа к ним, умений работать с ними;
* владение компьютерными средствами представления и анализа данных.

Игра проводится под руководством ведущего, являющегося судьей интеллектуальной игры. Помощь в проведении игры осуществляют наблюдатели и секретари. Наблюдатель осуществляет контроль за соблюдением времени и предоставлением ответов судье от команд. Секретари осуществляют подсчет голосов и осуществляют контроль соблюдения правил игры.

Участником интеллектуальной игры может быть студент, выразивший в процессе регистрации желание играть и согласие с Положением об игре (см. Приложение 1).

Участники образуют команды самостоятельно или по решению секретариата и регистрируют их. В состав команды может входить не более 4 человек.

Оборудование: компьютер, проектор.

# План мероприятия

1. Приветствие.

Ведущий приветствует участников игры и гостей.

II. Правила игры.

Ведущий сообщает правила игры.

* В игре 5 раундов (44 задания):

1. «Убери лишнее»;
2. «Три картинки – одно слово»;
3. «Пословица или поговорка»;
4. «Перевертыши»;
5. «2 в 1».
   * Играют одновременно все команды.
   * Судья читает вопрос. Все вопросы сопровождаются презентацией на экране.
   * По сигналу начинается отчет времени для обсуждения вопроса. Время обсуждения вопросов составляет 1, 2 минуты. По истечении времени Команда записывает свой единственный вариант ответа на листок (бланк ответа), и капитан поднимает листок вверх.
   * Время подачи ответов ограничено временем обсуждения. Ответы собирают наблюдатели и передают их секретарям. Ответы, поданные наблюдателям по истечении времени, для обсуждения не принимаются.
   * После каждого розыгрыша вопроса судья зачитывает правильный вариант.
   * Каждый правильный ответ во всех раундах оценивается в один балл. Секретари заносят результаты в оценочный лист (см. Приложение 3).
   * Победителям становится команда набравшая наибольшее количество баллов.
   * Результаты интеллектуальной игры фиксируются в протоколе (см. Приложение 4).
   * Участникам победившей команды вручается диплом победителей в игре. Всем командам вручаются дипломы участников в игре (см. Приложение 5) и подарки.

III. Представление участников игры.

Судья представляет всех студентов входящих в состав команд, секретарей и наблюдающих.

IV. Игра.

*1 Раунд «Убери лишнее» (4 задания).* У команд на столах лежат бланки для ответов. На экране будет представлен слайд с картинками. Командам необходимо понять, что объединяет картинки и определить из них лишнюю, ответ занести в бланк. На размышление дается 1 минута. Бланк с ответом сдается секретарям, которые вносят результаты в оценочный лист. За правильный ответ команда получает по 1 баллу.

*2 Раунд «Три картинки – одно слово» (7 заданий).* Перед участниками 3 изображение, необходимо в бланк ответа записать слово, которое объединяет их. Времени отводится по 1 минуте на задание.

*3 Раунд «Пословица или поговорка» (14 заданий).* На экране вновь будут появляться картинки, с помощью которых зашифрованы пословица или поговорка. Задача команд, определить и записать её. За правильный ответ команда получает 1 балл. Времени отводится по 1 минуте на задание.

*4 Раунд «Перевертыши» (14 заданий).* Перед участниками будут появляться фразы, необходимо используя противоположные значения составить известные всем поговорки, пословицы, названия рассказов и сказок. На каждое задание отводится 1 минута, не забываем, ответ нужно внести в бланк. Правильный ответ оценивается в 1 балл.

*5 Раунд «*«2 в 1*» (5 заданий).* На экране появится фотография (изображение вымышленного человека), задача узнать две известных личности, фотографии, которых использовали для создания изображения. Времени отводится по 2 минуты на задание.

Все ответы сданы на проверку секретарям. Заполняются оценочный лист и протокол игры.

V. Рефлексия.

У команд на столах лежат листочки анализа игры, каждый участник команды заполняет свой лист.

**Отметьте те утверждения, которые наиболее Вам подходят.**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Было интересно. |
|  | Было скучно. |
|  | Задания игры слишком простые. |
|  | Задания игры мне понравились, достаточно сложные. |
|  | Очень сложные задания. |
|  | Я хочу еще участвовать в подобных мероприятиях. |
|  | Я не хочу больше принимать участие в таких играх. |

VI.Подведение итогов игры.

Участникам победившей команды вручается диплом победителей в игре. Все команды получают дипломы участников и подарки.

# Список литературы

1. Гохберг Г.С. Информационные технологии: учебник для СПО. – М.: Академия,2006г.
2. Немцова Т.И. Практикум по информатике. Ч.1.: учебное пособие для средних специальных учебных заведений. – М.: Форум, 2006г.
3. Симонович С. и др. Информатика. Базовый курс: учебное пособие. – М.: Аст –Пресс, 2002г.

## Приложение 1

**ПОЛОЖЕНИЕ ОБ интеллектуальной игре «Где логика?!»**

**СРЕДИ СТУДЕНТОВ НТМТ**

1. **Общие положения.**
   1. Интеллектуальная игра «Где логика?!» - командная игра, предназначенная для проверки эрудиции и логического мышления участников. Проводится в целях закрепления знаний у студентов первого курса по дисциплине «Информатика».
   2. Задачи проведения игры:

* развитие познавательных психических процессов: логического мышления, наблюдательности, внимательности, сообразительности;
* проверка знаний в области информационных технологий.
* совершенствование навыков командной работы и развитие эрудиции;
* предоставление возможности инициативным, талантливым студентам проявить свои интеллектуальные возможности.
  1. Игра способствует достижению студентами следующих результатов:

*личностных*:

* чувство гордости и уважения к истории развития и достижениям отечественной информатики в мировой индустрии информационных технологий;
* осознание своего места в информационном обществе;
* готовность и способность к самостоятельной и ответственной творческой деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий;
* умение использовать достижения современной информатики для повышения собственного интеллектуального развития в выбранной профессиональной деятельности, самостоятельно формировать новые для себя знания в профессиональной области, используя для этого доступные источники информации;
* умение выстраивать конструктивные взаимоотношения в командной работе по решению общих задач, в том числе с использованием современных средств сетевых коммуникаций;
* умение управлять своей познавательной деятельностью, проводить самооценку уровня собственного интеллектуального развития, в том числе с использованием современных электронных образовательных ресурсов;
* умение выбирать грамотное поведение при использовании разнообразных средств информационно-коммуникационных технологий как в профессиональной деятельности, так и в быту;
* готовность к продолжению образования и повышению квалификации в избранной профессиональной деятельности на основе развития личных информационно-коммуникационных компетенций;

*метапредметных:*

* умение определять цели, составлять планы деятельности и определять средства, необходимые для их реализации;
* использование различных видов познавательной деятельности для решения информационных задач, применение основных методов познания (наблюдения, описания, измерения, эксперимента) для организации учебно-исследовательской и проектной деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий;
* использование различных информационных объектов, с которыми возникает необходимость сталкиваться в профессиональной сфере в изучении явлений и процессов;
* использование различных источников информации, в том числе электронных библиотек, умение критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников, в том числе из сети Интернет;
* умение анализировать и представлять информацию, данную в электронных форматах на компьютере в различных видах;
* умение использовать средства информационно-коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности;
* умение публично представлять результаты собственного исследования, вести дискуссии, доступно и гармонично сочетая содержание и формы представляемой информации средствами информационных и коммуникационных технологий;

*предметных:*

* сформированность представлений о роли информации и связанных с ней процессов в окружающем мире;
* владение навыками алгоритмического мышления и понимание необходимости формального описания алгоритмов;
* сформированность представлений о компьютерно-математических моделях и необходимости анализа соответствия модели и моделируемого объекта (процесса); о способах хранения и простейшей обработке данных; понятия о базах данных и средствах доступа к ним, умений работать с ними;
* владение компьютерными средствами представления и анализа данных.
  1. Игра проводится под руководством ведущего, являющегося судьей интеллектуальной игры. Помощь в проведении игры осуществляют наблюдатели и секретари. Наблюдатель осуществляет контроль за соблюдением времени и предоставлением ответов судье от команд. Секретари осуществляют подсчет голосов и осуществляют контроль соблюдения правил игры.

1. **Участники.**
   1. Участником интеллектуальной игры может быть студент, выразивший в процессе регистрации желание играть и согласие с данным Положением.
   2. Участники образуют команды самостоятельно или по решению секретариата и регистрируют их. В состав команды может входить не более 4 человек.
2. **Порядок проведения игры.**
   1. Интеллектуальная игра «Где логика?!» состоит из пяти раундов:
3. «Убери лишнее»;
4. «Три картинки – одно слово»;
5. «Пословица или поговорка»;
6. «Перевертыши»;
7. «2 в 1».
   1. Играют одновременно все команды.
   2. Судья читает вопрос. Все вопросы сопровождаются презентацией на экране.
   3. По сигналу начинается отчет времени для обсуждения вопроса. Время обсуждения вопросов 1, 2 минуты. По истечении времени Команда записывает свой единственный вариант ответа на листок, и капитан поднимает листок вверх.
   4. Время подачи ответов ограничено временем обсуждения. Ответы собирают наблюдатели и передают их секретарям. Ответы, поданные наблюдателям по истечении времени, для обсуждения не принимаются.
   5. После каждого розыгрыша вопроса судья зачитывает правильный вариант.
8. **Подведение итогов игры.**
   1. Каждый правильный ответ во всех раундах оценивается в один балл. Секретари заносят результаты в оценочный лист.
   2. Победителям становится команда набравшая наибольшее количество баллов.
   3. Результаты интеллектуальной игры фиксируются в протоколе.
   4. Участникам победившей команды вручается диплом победителей в игре. Всем командам вручаются дипломы участников в игре и подарки.

## Приложение 2

**Регистрационный лист участников**

**интеллектуальной игры «Где логика?!»**

**СРЕДИ СТУДЕНТОВ НТМТ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п.п. | Ф.И.О. участника | Группа | Название команды | Подпись |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

## Приложение 3

**ОЦЕНОЧНЫЙ лист**

**интеллектуальной игры «Где логика?!»**

**СРЕДИ СТУДЕНТОВ НТМТ**

**Каждый правильный ответ во всех раундах оценивается в один балл.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  вопроса | Название команд | | | |
| Команда 1 | Команда 2 | Команда 3 | Команда 4 |
| **1 раунд «Убери лишнее»** | | | | |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| **ВСЕГО БАЛЛОВ ЗА РАУНД** |  |  |  |  |
| **2 раунд «Три картинки – одно слово»** | | | | |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| **ВСЕГО БАЛЛОВ ЗА РАУНД** |  |  |  |  |
| **3 раунд «Пословица или поговорка»** | | | | |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| **ВСЕГО БАЛЛОВ ЗА РАУНД** |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  вопроса | Команда 1 | Команда 2 | Команда 3 | Команда 4 |
| **4 раунд «Перевертыши»** | | | | |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| **ВСЕГО БАЛЛОВ ЗА РАУНД** |  |  |  |  |
| **5 раунд «2 в 1»** | | | | |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| **ВСЕГО БАЛЛОВ ЗА РАУНД** |  |  |  |  |
|  | | | | |
|  | Команда 1 | Команда 2 | Команда 3 | Команда 4 |
| **ВСЕГО БАЛЛОВ ЗА ИГРУ**  **(Max 44)** |  |  |  |  |

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## Приложение 4

**ПРОТОКОЛ**

**интеллектуальной игры «Где логика?!»**

**СРЕДИ СТУДЕНТОВ НТМТ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № РАУНДА | Команда 1 | Команда 2 | Команда 3 | Команда 4 |
| БАЛЛЫ | | | |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| ИТОГО |  |  |  |  |

Максимальное количество баллов \_\_\_\_\_\_ заняла команда\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Секретари \_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## Приложение 5



