**Название** Методическая разработка внеаудиторного мероприятия «Информационное кафе»

**Автор**: Завьялова Людмила Алексеевна

**Должность**: преподаватель математики и информатики

**Организация**: Краевое государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Алтайский промышленно-экономический колледж» (КГБПОУ «Алтайский промышленно-экономический колледж»)

**Город**: г. Барнаул, Алтайский край

**1 Пояснительная записка**

**Мероприятие**: Информационное кафе.

**Дисциплина:** Информатика.

**Участники:** студенты 1 курса.

**Форма проведения:** игра.

**Цели мероприятия:**

**Воспитательная:** создание условий для формирования умений работать в команде.

**Образовательная:** создание условий для повторения и обобщения
изученного материала в увлекательной форме.

**Развивающая:** создание условий для развития познавательного интереса к информатике, логического мышления и творческой активности.

**Задачи мероприятия:**

1 Повысить уровень познавательного интереса к изучению дисциплины «Информатика».

2 Способствовать применению имеющихся знаний и умений для решения поставленных задач

3 Организовать обучающихся к коллективной мыслительной деятельности

**Оборудование:**

* мультимедийный проектор;
* файл-презентация мероприятия;
* меню;
* карточки с надписями: «Стол заказан», «Бухгалтерия», «Приятного аппетита»
* карточки-задания для команд;
* карточки с ответами для жюри;
* оценочные листы для жюри;
* жетоны для болельщиков.

**2 Правила игры**

**Подготовка** **аудитории**

В аудитории создается обстановка, приближенная к кафе.

На 2 столах, за которыми будут сидеть команды, надпись: «Стол заказан». На столе жюри находится надпись «Бухгалтерия».

На доске 2 надписи: «Информационное кафе», «Хорошо усваиваются только те знания, которые поглощаются с аппетитом», и рисунки, выполненные мелом.

**Правила игры**

Ведущим игры является преподаватель или студент, который выступает в роли «шеф-повара». Ему помогают два официанта (студенты).

В игре принимают участие две команды по 4-5 человек, которые приглашаются в импровизированное информационное кафе. Команды выполняют 6 конкурсных заданий, указанных в «меню», и получают баллы. Проверку конкурсных заданий осуществляет жюри в составе 2-3 человек («бухгалтерия»).

По окончании всех конкурсов, каждой команде предъявляется счет к оплате. Команда, получившая счет с наибольшим количеством баллов является победителем игры.

Остальные студенты являются зрителями, для которых также приготовлены конкурсы.

**Меню**



**3 Ход игры**

**1 Вступление**

*Звучит музыка.*

**–** Добрый день, дорогие друзья!

**–** Мы рады приветствовать вас в информационном кафе. Надеемся, вы будете в восторге от наших эксклюзивных блюд.

Сегодня в конкурсном меню нашего кафе следующие блюда:

**Меню**

**1 Салаты**

**- Самый внимательный**

**- Процессор**

**2 Горячие блюда**

**- Компьютерный борщ «Поиск терминов»**

**- Криптографический плов «Дешифровщики»**

**3 Напитки, десерты**

**- Компьютерный коктейль «И то, и другое?!»**

**- Десерт «Инфоребусы»**

*Официанты на столы команд кладут меню.*

**–** В нашем кафе вы можете не беспокоиться об оплате. За всеми вашими заказами будет следить «бухгалтерия».

*Представление жюри*.

**–** Приятного всем аппетита!

*Официанты ставят на столики команд таблички с надписью «Приятного аппетита!»*

**–** Позвольте, уважаемые посетители, узнать, что вы за гости?

**2 Представление команд**

Каждая команда представляет своего капитана, название и девиз.

- Спасибо командам за приветствие. А мы возвращаемся к конкурсному меню и предлагаем вам начать с салатов.

**3 Конкурсное меню**

**Меню**

**1 Салаты**

**- Самый внимательный**

**- Процессор**

**2 Горячие блюда**

**- Компьютерный борщ «Поиск терминов»**

**- Криптографический плов «Дешифровщики»**

**3 Напитки, десерты**

**- Компьютерный коктейль «И то, и другое?!»**

**- Десерт «Инфоребусы»**

**Конкурс 1**

**Салат «Самый внимательный!»**

Участникам команд необходимо внимательно прочитать слова, представленные на слайде, и постараться запомнить их последовательность, смысл и содержание. Через 1 минуту слова будут закрыты, и команды будут отвечать на вопросы. Записывать слова нельзя. Командам поочередно задаются три вопроса. Если поступил неправильный ответ, то вопрос снимается, и следующий вопрос задается уже следующей команде. За правильный ответ команда получает 2 балла.

**Время**: **–** .

**Максимальный балл:** 6 баллов (правильный ответ – 2 балла).

**Дополнительный балл: –**.

**Слова** (*на слайде*)

|  |  |
| --- | --- |
| АЛГОРИТМКОМПЬЮТЕРИНФОРМАЦИЯИСПОЛНИТЕЛЬ | ЛОГИКАМОНИТОРИНФОРМАТИКАФОРМАТИРОВАНИЕ |

**Вопросы (***зачитываются командам поочередно***)**

1. Какие слова женского рода вы запомнили?

(*3 - Информация, Логика, Информатика*)

1. Назовите слова, находящиеся в первом столбце.
2. Сколько слов заканчивается на гласную?

(*4 – Информация, Логика, Информатика, Форматирование*)

1. Какие слова мужского рода вы запомнили?

(*4 - Алгоритм, Компьютер, Исполнитель, Монитор*)

1. Назовите слова, находящиеся во втором столбце.
2. Сколько слов начинается на согласную букву?

(*4* – *Алгоритм, Компьютер, Исполнитель, Монитор*)

**Конкурс 2**

**Салат «Процессор»**

За  90  секунд каждая команда должна верно ответить на бóльшее количество вопросов (всего 15 вопросов). Если команда затрудняется с ответом, капитан просит перейти к следующему вопросу, сказав «**Дальше**». Каждый верный ответ приносит команде  1 балл.

Жюри подсчитывает количество верных ответов и регламентирует время.

**Время:** 90 с.

**Максимальный балл:** 15 баллов (правильный ответ – 1 балл).

**Дополнительный балл:** **–**.

**Вопросы команде 1**

1. Значок на экране, щелкнув мышью на котором можно открыть некоторую программу, документ или папку. (Ярлык)
2. Запись числа 15 в шестнадцатеричной системе счисления.
(*Латинская буква* F)
3. Как называется информационная модель, состоящая из строк и столбцов? (*Таблица*)
4. Фирма, предоставляющая услуги по использованию Интернет. (Провайдер)
5. Размер шрифта. (Кегль, пункт)
6. Многократно повторяющаяся часть алгоритма (программы).  (Цикл)
7. Как называется процесс составления программ? (*Программирование*)
8. Человек – фанат компьютерных игр. (Геймер)
9. Минимальная единица измерения информации. (Бит)
10. (Вопрос-шутка) Какие носители информации имеют форму пиццы? (*Д*иски)
11. Как называется объект – заместитель оригинала? (Модель)
12. Состояние, при котором включенный компьютер не реагирует на действия пользователя (Зависание)
13. Изобретатель системы кодирования информации, использующий два символа: точку и тире. (Морзе)
14. Текстовый процессор – это системная или прикладная программа? (*Прикладная*.)
15. «Мозг» компьютера. (*Процессор*)

**Вопросы команде 2**

1. Перечисление последовательности всех папок всех папок (каталогов), в которые вложен файл. (Путь)
2. Запись числа 10 в шестнадцатеричной системе счисления.
(*Латинская буква А*)
3. Сколько цифр в двоичной системе счисления? (*Две – 0 и 1*)
4. Текст, содержащий связи с текстом других документов. (Гипертекст)
5. Минимальный элемент изображения на экране монитора. (Пиксель)
6. Начинающий пользователь. (Чайник, лузер)
7. Как называется алгоритм, в котором все действия выполняются строго последовательно, без повторений. (*Линейный*)
8. Графический вид алгоритма. (*Блок-схема*)
9. Как называется процесс построения моделей? (*Моделирование*)
10. Сколько бит в одном байте? (*8 бит*)
11. «Лицо» компьютера. (*Монитор*)
12. (Вопрос-шутка) Что можно назвать «подмышкой»? (*Коврик для мышки*)
13. Вычислительное устройство у древних греков и римлян, похожее на счёты. (Абак).
14. Как называются программы, предназначенные для просмотра страниц Интернета? (*Браузеры*)
15. Символ, используемый в обозначении диапазона ячеек в электронных таблицах. (двоеточие : )

***Объявление итогов жюри.***

**Конкурс 3**

**Компьютерный борщ «Поиск терминов**»

Каждая команда получит по три карточки, на которых представлены 6 предложений (одних и тех же на каждой карточке). В приведенных предложениях  идущие подряд буквы нескольких слов образуют термины, связанные с информатикой и компьютерами. Задача игроков: найти эти термины. Жюри необходимо сдать только одну карточку (из трех) с ответами. Ответ должен быть подчеркнут в предложении и записан ниже самого предложения.

**Например**, на слайде представлено предложение

Этот **процесс ор**нитологи называют миграцией.

**Ответ:** процессор.

(В данном предложении спряталось слово  ПРОЦЕССОР)

За каждый правильный ответ команда получает 2 балла. Время ограничено: 2 мин. Если на выполнение задания команда затратит меньше 2 минут и сдаст работу первой, то получит бонус: 1 балл.

**Время**: 2 мин.

**Максимальный балл:** 12 баллов (правильный ответ – 2 балла).

**Дополнительный балл:** 1 балл.

**Задания (***на карточках***)**

1. Когда-то он работал **в идео**логическом отделе. (*Видео*)
2. **Потом они торжествовали на банкете. (*Монитор*)**
3. **Преподаватель сказал мне: «Пройдите к стене». (*Текст*)**
4. **Река Днепр интересна тем, что на ней имеется несколько гидроэлектростанций. (*Принтер*)**
5. **По просьбе бабушки я привез в указанное место ведро яблок. (*Звук*)**
6. **Оказалось, что граф и Казанова - одно и тоже лицо. (*Графика или график*)**

Пока команды готовятся – игра со зрителями и болельщиками.

**Конкурс «Черный квадрат»**

**(игра со зрителями)**

**Болельщикам необходимо ответить на вопрос: Что в черном ящике? Болельщики команд поочередно предлагают свои версии.**

**Правильный ответ приносит команде 2 балла (первая попытка) и 1 балл (вторая попытка).**

**Максимальный балл:** 4 балла (два предмета по 2 балла).

**Предмет 1** (*колобок*)

Когда появился манипулятор «мышь», то для него в русском языке некоторое время использовалось название по имени персонажа известной русской сказки. Назовите имя этого персонажа.

(*Словесная модель: круглый, живой и очень быстрый*).

**Предмет 2** (*счеты*)

Один гениальный человек умудрился продать суперкомпьютер. Особенность в том, что в договоре говорилось о том, что компьютер прошел массовое тестирование, прост в использовании, не потребляет энергии (в отличие от любого другого компьютера), его не придется ремонтировать минимум 10 лет. Какой компьютер был продан?

(*Простое механическое устройство для проведения* [*арифметических расчётов*](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%80%D0%B8%D1%84%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0)).

**Предмет 3** (кто быстрее)

Самый известный компьютерный фрукт. (*Яблоко - Apple*)

***Объявление итогов жюри.***

**Конкурс 4**

**Криптографический плов «Дешифровщики»**

Как известно, одну и ту же информацию можно передавать разными сигналами и разными способами. Сейчас игрокам в течение 3 минут предлагается расшифровать текст, представленный на карточках. При этом необходимо догадаться, какой способ кодирования используется.

За расшифрованные слова команда получает по 2 балла, а за предложения – по 3 балла.

Если на выполнение задания команда затратит меньше 3 минут и сдаст работу первой, то получит бонус: 1 балл

Жюри необходимо сдать только одну карточку с ответами.

**Время**: 3 мин.

**Максимальный балл:** 10 баллов (2 слова по 2 балла,
2 предложения по 3 балла).

**Дополнительный балл:** 1 балл.

**Зашифрованный текст**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Команда 1** | **Баллы** | **Команда 2** |
| **Задание:** Расшифруйте закодированный текст |  | **Задание:** Расшифруйте закодированный текст |
| **1** Фосирмусиласи**Ответ:** формула (*после каждого слога, оканчивающегося на гласную, добавляется слог СИ*) | 2 балла | **1** Колямаляндаля**Ответ:** команда (*после каждого слога, оканчивающегося на гласную, добавляется слог ЛЯ*) |
| **2** Акитамрофни**Ответ:** информатика (*слово читается наоборот*) | 2 балла | **2** Амехсорким**Ответ:** Микросхема (*слово читается наоборот*) |
| **3** Клвш прбл пчтт пст смвл **Ответ:** Клавиша пробел печатает пустые символы(*в словах пропущены гласные*) | 3 балла | **3** Кнпк пск ткрвт глвн мн**Ответ:** Кнопка пуск открывает главное меню(*в словах пропущены гласные*) |
| **4** Акпонк ксуп теавыркто еонвалг юнем**Ответ:** Кнопка пуск открывает главное меню (*слова читаются наоборот*) | 3 балла | **4** Ашивалк леборп театачеп еытсуп ыловмис**Ответ:** Клавиша пробел печатает пустые символы (*слова читаются наоборот*) |

***Объявление итогов жюри.***

**Конкурс 5**

**Компьютерный коктейль «И то, и другое?!»**

Каждой команде поочередно необходимо угадать термин, который используется и в информатике и в другой области (в музыке, химии, медицине).

**Например**,  И ковровая, и беговая, и на магнитном диске в компьютере  (дорожка).

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

**Время**: – .

**Максимальный балл:** 5 баллов (правильный ответ – 1 балл).

**Дополнительный балл:** – .

**Задания (***зачитываются командам поочередно***)**

1. Нота и язык программирования  (СИ)
2. Категория в спорте и позиция в записи числа (разряд)
3. Семейный, военный и файловый  (архив)
4. Почтовый, верхний и у элемента массива (индекс)
5. Есть у трапеции, у памятника и у системы счисления (основание)
6. Искусственное русло, наполненное водой, и линия связи (канал)
7. Показательная, образовательная и системная (*программа*)
8. Рыболовная и компьютерная (сеть)
9. Разбитое, активное и диалоговое (*окно*)
10. Диетическое и контекстное (*меню*)

***Объявление итогов жюри.***

Пока команды готовятся – игра со зрителями и болельщиками.

**Конкурс «Перевертыши»**

**(игра со зрителями)**

В словосочетаниях, связанных с информатикой, слова заменены на противоположные по смыслу, назначению, размерам и т.п. Необходимо как можно быстрее определить исходные словосочетания.

Например, «функциональная клавиша» по этим правилам была бы записана как «бесполезная кнопка».

Болельщики команд поочередно разгадывают словосочетания.  Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

**Максимальный балл:** 5 баллов.

**Перевертыши (***зачитываются болельщикам поочередно***)**

1. Беззвучный микрофон. (*Звуковая колон*ка)
2. Гибкая плата. (*Жесткий диск*)
3. Видимая папка. (*Скрытый файл*)
4. Долговременный склероз. (*Оперативная память*)
5. Естественная глупость. (*Искусственный интеллект*)
6. Коллективные счеты. (*Персональный компьютер*)
7. Отцовский транзистор. (*Материнская плата*)
8. Одеяло для кошки. (*Коврик для мышки*)
9. Ручная вакцина. (*Компьютерный вирус*)
10. Низкий запрет. (*Высокое разрешение*)

**Конкурс «Компьютерные анаграммы»**

(игра со зрителями)

На слайде для каждой команды болельщиков представлены 10 слов-анаграмм. Болельщикам необходимо переставить в словах буквы так, чтобы получились слова, связанные с информатикой. Каждое угаданное слово оценивается в 1 балл.

**Максимальный балл:** 8 баллов.

**Анаграммы**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Команда 1** |  | **Команда 2** |
| **Анаграмма** | **Ответ** |  | **Анаграмма** | **Ответ** |
| 1 ТЬЯПАМ | *память* |  | 1 СИ+ТИНА | *истина* |
| 2 АГАТ+КОЛ | *каталог* |  | 2 ИГОЛКА | *логика* |
| 3 БЕЙ+КИС | *бейсик* |  | 3 ИВА+ШЛАК | *клавиша* |
| 4 САД+РЕ | *адрес* |  | 4 ТРАК+ЛЕС | *сектор* |
| 5 ПИ+ГРЕК+ТЕСТ | *гипертекст* |  | 5 ДАМА+КОН | *команда* |
| 6 УМ +ДОК+НЕТ | *документ* |  | 6 ТРИ+ЛАПА | *палитра* |
| 7 ЛАЙ+БОТИК | *килобайт* |  | 7 ТАЙМ+БЕГА | *мегабайт* |
| 8 КАБОТРАОБ | *обработка* |  | 8 ТОРЛЯКУКАЛЬ | *калькулятор* |

**Конкурс 6**

**Десерт «ИнфоРебусы»**

На слайде представлена таблица с номерами, под которыми скрыты ребусы – всего их 8. Капитаны команд поочередно называет номер ребуса. Команда в течение 15 секунд должна разгадать ребус. За правильный ответ получает 2 балла. Если ответа нет, то болельщики могут помочь своей команде. В этом случае команда получит не 2 балла, а только 1 балл. Если же нет ответа ни у команды, ни у болельщиков команды, то ответ может дать вторая команда и заработать 2 балла.

**Время**: –.

**Максимальный балл:** 8 баллов (правильный ответ – 2 балла).

**Дополнительный балл:** 1 – 4 балла.

**Ребусы** (ребусы разгадывают команды поочередно)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Ребус** | **Ответ** |
| **1** |  | *программист* |
| **2** |  | *монитор* |
| **3** |  | *обработка* |
| **4** | **67** | *клавиатура* |
| **5** |  | *передача* |
| **6** | 21 | *курсор* |
| **7** | **сервер** | *сервер* |
| **8** | **ПРИЗ + 2 балла** |  |
| **9** | **модем** | *модем* |

***Объявление итогов жюри.***

**4 Подведение итогов**

Каждой команде жюри предоставляет счёт за услуги в виде выставления баллов за конкурсы, который показывает, сколько баллов набрала та или иная команда в течение игры.

Объявляется победитель игры.

**Список использованных источников:**

1. Гераськина, И. Ю. Занимательная информатика на уроках и внеклассных мероприятиях 2 – 11 классы / И. Ю. Гераськина, С. Н. Тур – М. : Планета, 2011. – 176 с.
2. 1 сентября [Электронный ресурс] : [офиц. сайт]. – Электрон. текст. дан.– Москва. – Режим доступа: [http://festival.1september.ru](http://festival.1september.ru/files/articles/51/5116/511651/img4.jpg)/. – Загл. c экрана.
3. Инфоурок [Электронный ресурс] : [офиц. сайт]. – Электрон. текст. дан.– Москва. – Режим доступа: <https://infourok.ru/>. – Загл. c экрана.

**Приложение**

**Чек «Спасибо за участие!»**

|  |
| --- |
| **Команда**  |
| **Меню** | **Баллы** |
| **1** Салат «Самый внимательный» |  |
| **2** Салат «Процессор» |  |
| **3** Компьютерный борщ «Поиск терминов» |  |
| **4** Криптографический борщ «Дешифровщики» |  |
| **5** Компьютерный коктейль «И то, и другое?!» |  |
| **6**  Десерт «Инфо-Ребусы» |  |
| **ИТОГО** |  |
| **СПАСИБО ЗА УЧАСТИЕ!** |

**Оценочный лист жюри (бухгалтерии)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Меню** | **Время** | **Максимальный** **балл** | **Штрафные и дополни-****тельные баллы** | **Команда 1** | **Команда 2** |
| **1** Салат «Самый внимательный» |  | **6 баллов**ПО – 2 балла | **–** 1 |  |  |
| **2** Салат «Процессор» | 90 с | **15 баллов**ПО – 1 балл | **–** 1 |  |  |
| **3** Компьютерный борщ «Поиск терминов» | 2 мин | **12 баллов**ПО – 2 балла | + 1 |  |  |
| **4** Криптографический борщ «Дешифровщики» | 3 мин | **10 баллов**Слово **–** 2 баллаПредложение **–**  3 балла  | +1 |  |  |
| **5** Компьютерный коктейль «И то, и другое?!» |  | **5 баллов**ПО – 1 балл | **–** 1 |  |  |
| **6**  Десерт «Инфо-Ребусы» |  | **8-10 баллов**ПО – 2 балла |  |  |  |
| **Итого** |  |  |

**ПО** – правильный ответ