

**«Средняя общеобразовательная школа №4 с.Серноводское»  
Серноводского муниципального района**

**Интерактивная игра «Что? Где? Когда?»  
Внеклассное мероприятие по  
информатике для учащихся 11 класса.**



**Учитель информатики: Ахмадова Р.Ш.**

## Интерактивная игра «Что? Где? Когда?»

Внеклассное мероприятие по информатике для учащихся 11 класса.  
Учитель информатики Ахмадова Ровзан Ширвановна провела в 11 классе интерактивную игру «Что? Где? Когда?»



### Цели:

- развивать и укреплять интерес к информатике; развивать сообразительность, любознательность, логическое мышление, стремление к преодолению трудностей; воспитывать познавательные интересы;
- создать благоприятные условия для выявления знаний и умений учащихся в нестандартных игровых ситуациях;
- развивать ассоциативное, образное мышление, воображение, зрительную и логическую память;
- формировать устойчивый интерес к предметной области информатики.

**ОБОРУДОВАНИЕ:** компьютер, мультимедийный проектор, экран.

Данная презентация может использоваться

1. Учителем для проведения внеурочного мероприятия по информатике на всех его этапах – от начала и до этапа подведения итогов игры.
2. Учащимися в роли участников мероприятия.
3. Учащимися в режиме индивидуальной самостоятельной работы в качестве тренажёра.
4. Любым другим учителем в качестве шаблона к презентации, сопровождающей урок или мероприятие, построенное по правилу игры «Что? Где? Когда?», изменив содержание слайдов.

### Правила игры.

Определяются 2 команды по 5-6 человек. Перед игрой проводится жеребьёвка. Каждая команда по очереди отвечает на вопрос. На обдумывание вопроса отводится одна минута.

За верный ответ команда получает 1 балл. Если команда не дала верный ответ, то ответить может команда соперника. За верный ответ на вопрос ей присуждается 1 балл.

Победившей считается команда, набравшая большее количество баллов. На обдумывание вопросов «Блиц - турнира» отводится 20 секунд.

Если по результатам игры команды набрали одинаковое количество баллов, то проводится игра - сюрприз. Команда, отгадавшая больше слов, считается победителем. Подведение итогов игры. Награждение победителей.

Современную жизнь уже невозможно представить без персонального компьютера и сети Интернет. Интернет облегчает поиск нужной информации, а без многих компьютерных программ невыполнимо огромное количество работ. Именно поэтому ученику нужно прочно овладеть необходимыми знаниями в области информатики, а уроки и внеклассные мероприятия должны быть познавательными и нескучными.

Игры значительно оживляют изучение информатики. Они обучают учеников пользоваться полученными знаниями, терминологией, развивают их память, логику.



**8**

## Вопрос 3

У Кати беспорядок в папке с лабораторными работами. Для работы он использует программу «Проводник». Помоги ей быстро переименовать лабораторные работы по порядку, чтобы получилось «Лабораторная работа (1)», «Лабораторная работа (2)», и т.д.

- 1) Выделить все папки с лабораторными работами и переименовать одну из них нужным именем. Все остальные работы переименуются автоматически.
- 2) При таком условии возможно только вручную переименовать каждую папку.
- 3) Написать программу, переименовывающую папки в нужном порядке.
- 4) В программе проводник это сделать нельзя.

**Правильный ответ**



У игры как у метода большие воспитательные возможности:

- она создает эмоциональные стимулы, которые усиливают основные мотивы учебной деятельности;
- игра способна проявить совершенно неожиданные способности учеников, которые в привычной обстановке не давали о себе знать;



- игра формирует умение работать в команде, развивает дух коллективизма, учит общению.



**8**

## Вопрос 1

На вокзалах установлены транзакционные терминалы самообслуживания продажи билетов. Среди перечисленных вариантов работы терминалов выбери тот, который невозможно реализовать гражданам.

- 1) Получить информацию о наличии мест в поездах.
- 2) Выбрать место в поезде, оплатить и распечатать бумажный билет.
- 3) Распечатать бумажный билет по результатам электронной регистрации в сети интернет.
- 4) Сдать приобретенный ранее билет.

 **Правильный ответ** 

Уровень сложности был оптимальным, задания имели не только теоретический характер, поэтому все дети имели шанс на удачу. Учащихся удалось заинтересовать и поставленные задачи внеклассного мероприятия удалось реализовать. Мероприятие способствовало повышению качества знаний учащихся, формированию положительных качеств личности, интереса к урокам информатики, воспитание коллективизма, познавательной активности, нравственное воспитание учащихся.

### Рекомендации по управлению презентацией

*Внимание! Для корректного отображения заданий, работы гиперссылок и триггеров перед просмотром презентации рекомендуется*

- *извлечь папку из архива;*

- не прерывать режим воспроизведения презентации до окончания игры.

**Слайд 1.** Титульный слайд, на котором указано название игры «Что? Где? Когда?».

Переход к следующему слайду по щелчку мыши.

**Слайд 2.** На слайде представлен игровой стол, на котором расположен волчок и «конверты» с номерами секторов с заданиями. Чтобы привести волчок в действие, нужно сделать по нему клик ЛКМ. После этого стрелка приходит в движение. Запуск волчка сопровождается музыкой из телеигры «Что? Где? Когда?». После остановки волчка стрелка указывает на номер одного из секторов, на которые установлены гиперссылки. Перейти к заданию можно, выполнив клик ЛКМ по номеру сектора.

**Слайд 3, 4, 6, 16, 17, 19, 20** На слайдах представлен вопрос, соответствующий сектору на игровом столе. После прочтения вопроса, необходимо сделать клик ЛКМ по находящейся в левом углу сове. Включается таймер и через минуту прозвучит звуковой сигнал.

Проверка ответа осуществляется по кнопке, на которую установлен триггер:



Возврат на слайд с игровым колесом осуществляется по кнопке 

**Слайд 5, 18.** На слайдах задания из серии «Чёрный ящик». Слайд воспроизводится под звуковое сопровождение (музыкальная заставка из телеигры).

Чтобы появился вопрос, нужно сделать клик по изображению ящика, на которое установлен триггер. Проверка ответа Знатков осуществляется по кнопке, на которую установлен триггер.



Возврат на слайд с игровым колесом осуществляется по кнопке

**Слайд 7, 11.** На слайдах задания БЛИЦ состоящие из 3 вопросов, переход к которым по кнопкам с указанием номера вопроса. На кнопки установлены гиперссылки. Возврат на слайд с игровым столом осуществляется по кнопке



**Слайд 21.** На слайде представлен вопрос сюрприз ФИЛВОРД.

Для демонстрации правильных ответов нужно поочерёдно делать клики левой кнопкой мыши на соответствующие буквы. Установленные триггеры позволяют последовательно воспроизвести все правильные ответы. Возврат на слайд с игровым столом осуществляется по кнопке.



**Слайд 22.** Слайд с музыкальным сопровождением воспроизводится после подведения итогов игры.

**Слайд 23-24.** На слайде представлены ссылки на Интернет-источники графических и звуковых объектов, использованных при подготовке презентации.



# Сектор сюрприз



в	ы	с	к	м	с	и	т	р
к	о	н	а	а	с	в	г	и
в	а	с	з	ы	в	а	г	е
е	н	т	п	р	к	н	и	р
л	и	а	а	о	о	о	е	е
и	ч	н	т	г	д	с	н	и
к	н	к	а	р	и	н	а	е
о	ю	ц	м	м	р	о	в	и
н	ъ	и	я	а	о	в	а	н

## ФИЛВОРД



высказывание  
 массив  
 константа  
 триггер  
 кодирование  
 программа  
 основание  
 конъюнкция  
 величина

