



**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ТУЙМАЗИНСКИЙ ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ КОЛЛЕДЖ**

## **МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

**ОДП.02 по дисциплине "Информатика"**

**Внеклассное мероприятие "Виртуальный баттл"**

**по специальности**

**38.02.01 Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)**

**13.02.11 Техническая эксплуатация и обслуживание  
электрического и электромеханического оборудования  
(по отраслям)**



**ФИО: Цветкова Лариса Петровна**

**Должность: преподаватель**

**Место работы: ГАПОУ Туймазинский индустриальный колледж**

г. Туймазы, 2023 г.

Рассмотрено  
на заседании ЦМК  
Протокол № 5  
« 31 » марта 2023 г.  
Ф.Ш. Ибатуллина

Утверждаю  
Зам. директора по УМР

Г.Х. Каримова  
« 07 » 04 2023 г.

Методическая разработка рассмотрена на заседании цикловой комиссии математического и естественно-научного цикла. Рекомендована к использованию во внеурочной деятельности по информатике.

Протокол от « 31 » марта 2023 г. № 5

Председатель комиссии: Ф.Ш. Ибатуллина

#### Аннотация

Методическая разработка соответствует плану методической работы по «Информатике» разработана с целью проведения предметной недели ЦМК математического и естественно-научного цикла.

Автор составитель: Цветкова Лариса Петровна преподаватель информатики

Рецензент: Ибатуллина Файруза Шамилевна, председатель ЦМК  
математического и естественно-научного цикла, преподаватель  
математики высшей квалификационной категории.

## Содержание

Содержание .....	3
Введение .....	4
План внеклассного мероприятия .....	6
Литература.....	16
Заключение.....	18
Приложение 1. ....	19
Приложение 2. ....	20
Приложение 3. ....	21
Приложение 4. ....	22
Приложение 5. ....	23
Самоанализ.....	25
Фотоотчет.....	27

## Введение

Данная методическая разработка по «Информатике» предназначена для проведения внеклассного мероприятия «Виртуальный баттл» в рамках недели математического и естественно-научного цикла в форме интеллектуальной игры.

Целью является повышение информационной культуры студентов, интереса к дисциплине «Информатика», развитие творческой активности.

Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: профильная общеобразовательная учебная дисциплина ОДП.02. Проводится для студентов групп 1 курса по специальности:

38.02.01 Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)

13.02.11 Техническая эксплуатация и обслуживание электрического и электромеханического оборудования (по отраслям).

На основании цели урока преподавателем сформулированы следующие задачи:

- Формирование навыков работы с информацией и компьютером, способностей работать в команде, умений быстро ориентироваться в условиях поставленных задач;
- Повторение и закрепление основного материала, представленного в неординарных ситуациях, выявление одаренных и талантливых студентов.
- Воспитание уважения к сопернику, умения вести спор и работать в команде, стойкости, воли к победе, находчивости.

Обучение должно быть организовано таким образом, чтобы студентам было интересно на уроках и они сами стремились получить новые знания. Это возможно с применением методик развивающего характера. Чтобы студенты продуктивно и деятельно работали на уроках, требуется использовать активные методы обучения. Подобные методы отличаются высокой вовлеченностью обучаемых в учебный процесс, побуждают учащихся быть активными. На уроках и внеклассных мероприятиях с использованием этих методов студенты проявляют активность, интерес и любовь к предмету, вырабатывают потребность в приобретении самостоятельных знаний. Одним из активных методов обучения является интеллектуальная игра. Результаты показывают, что использование игр

позволяет уменьшить отводимое на изучение некоторых дисциплин время на 30-50% при большем эффекте усвоения учебного материала. Процесс обучения становится творческим и увлекательным. Активность в интеллектуальных играх у студентов проявляется так ярко, носит настолько продолжительный характер, что говорит даже о вынужденной активности.

## План внеклассного мероприятия

**Цель:** повышение информационной культуры студентов, интереса к дисциплине «Информатика», развитие творческой активности.

### Задачи:

- Формирование навыков работы с информацией и компьютером, способностей работать в команде, умений быстро ориентироваться в условиях поставленных задач;
- Повторение и закрепление основного материала, представленного в неординарных ситуациях, выявление одаренных и талантливых студентов.
- Воспитание уважения к сопернику, умения вести спор и работать в команде, стойкости, воли к победе, находчивости.

**Тип мероприятия:** командная игра

**Методы:** конкурс, создание ситуации успеха, поощрение.

**Участники:** команды по 6 человек из студентов групп 10Б и 10Э

**Дата проведения:** 15.03.2023г.

**Место проведение:** кабинет информатики № 5 ГАПОУ ТИК

**Продолжительность:** 60 минут

**Оборудование:** презентация с заданиями, мультимедийный проектор, интерактивная доска, персональный компьютер, программа MS Word, MS Publisher, секундомер, программа для подсчета символов, задание с QR-кодами (приложение 1, 2), задание вычислить алгоритм (приложение 3), текст распечатанный для набора (приложение 4), музыкальные заставки.

## Структура внеклассного мероприятия

1. Приветствие	5 мин
2. Конкурс «Эрудит»	13 мин
3. Конкурс «Шифровальщики»	7 мин
4. Конкурсы «Быстрый наборщик текста» и «Дизайнер»	10 мин
5. Конкурс «Физкультминутка»	5 мин
6. Конкурс капитанов.	3 мин
7. Конкурс «Отгадай пословицу»	5 мин
8. Конкурс «Знатоки информатики»	6 мин
9. Подведение итогов	3 мин
10. Награждение	3 мин



## ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

*«Кто владеет информацией — тот владеет миром»*

*Н. М. Ротшильд*

– Добрый день, дорогие участники, преподаватели. Мы рады приветствовать всех, кто пришел сегодня принять участие в увлекательном соревновании.

В современном мире информатика – самая молодая и стремительно развивающаяся наука, знание которой просто необходимо каждому человеку. Сегодня мы с вами на внеклассном мероприятии «Виртуальный баттл» попытаемся прикоснуться к разным граням этой интереснейшей науки.

**Цели и задачи** нашего мероприятия – это развитие устойчивого интереса к информатике и информационным технологиям, творческой активности, повторение и закрепление пройденного учебного материала, и конечно же показать уровень ваших накопленных знаний.

В нашей игре участвуют две команды, команда группы 10Б «Компьютерные гении» и команда группы 10Э «220 Вольт», которые отправятся в увлекательное путешествие, покажут свои знания, умения и навыки по основным темам учебного курса «Информатики». Поприветствуем их. Попрошу выбрать капитанов команд, и пусть они представят свою команду – каждого участника.

*Клятва команд: Мы, участники игры виртуальный баттл торжественно клянемся, честно и добросовестно бороться за честь команды.*

А теперь, позвольте представить Центр наблюдения за игрой, наше уважаемое жюри.

**Председатель:** классная дама, имеющая непосредственное отношение к информатике, к тому же обладающая очень тонким юмором и популярностью –

\_\_\_\_\_.

Большой авторитет в сфере воспитания молодого поколения, который не имеет никакого отношения к информатике, а потому будет очень объективна к участникам, \_\_\_\_\_.



Мастер своего дела, которого обожают студенты, имеющий косвенное отношение к информатике, но прямое к участникам - завуч нашего колледжа

---

А так же наши гости.

Они чутко будут следить за работой команд и оценивать каждый шаг, с этой целью мы вооружаем Вас суперсовременным микрокалькулятором.

*Клятва жюри: Мы, судьи, волей и милостью здесь присутствующих клянемся судить честно и беспристрастно.*

Приглашаем капитанов команд на жеребьевку. Жеребьевка определит, какая команда будет сегодня выступать первой

Итак, мы начинаем.

## 1. Конкурс «Эрудит»

На слайде располагаются клетки с числами 5, 10, 15 (стоимость вопроса). Участники команд по очереди выбирают клетки с баллами (на слайде появляется вопрос). В случае правильного ответа команда получает соответствующее количество баллов, иначе ход переходит другой команде.

Все участники крутые  
Выступать им не впервой,  
И ребята удалые –  
Так и рвутся прямо в бой! –

### ***Вопросы:***

#### **5 баллов**

- 1) Какая система обеспечивает работоспособность компьютера?  
(*Операционная*)
- 2) Популярный среди школьников вид компьютерных программ?  
(*Компьютерные игры*)
- 3) Взломщик компьютерных программ (*Хакер*)
- 4) Указатель местоположения на экране (*Курсор*)
- 5) Проблема, которую необходимо решить (*Задача*)

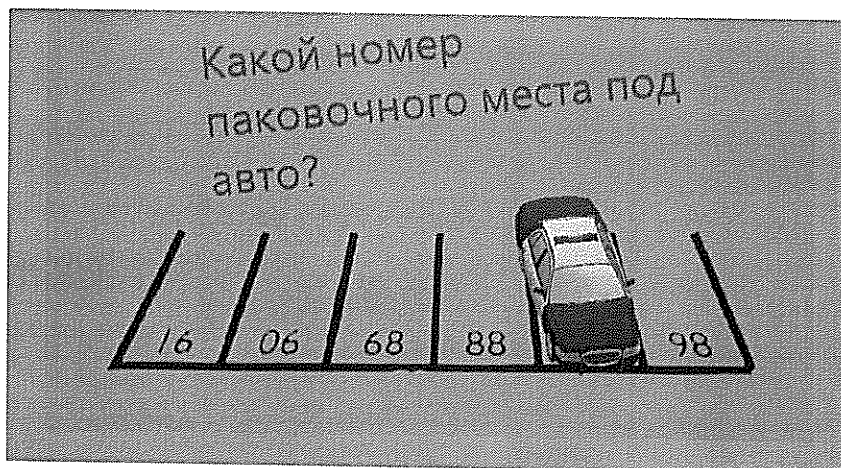
- 6) Как называется совокупность всех программ компьютера? (ПО)
- 7) Как называется человек - фанат компьютерных игр (Геймер)
- 8) Ноль или единица в информатике (Бит)
- 9) «Мозг» компьютера (Процессор)

**10 баллов**

- 1) Что больше: 1024 Кб или 1 Мб? (Величины равны)
- 2) Какой объем информации в слове КЛАВИАТУРА? (10 байт)
- 3) Устройство ввода информации в память компьютера с бумажного носителя (Сканер)
- 4) Назовите слово, противоположное слову «ВИРТУАЛЬНЫЙ». (Реальный)
- 5) В какой стране впервые появилось слово «компьютер». (Англия. В Англии компьютером раньше называли человека, чья деятельность была связана с расчетами)

**15 баллов**

- 1) Специалист, «оживляющий» компьютер? (Программист)
- 2) Она может быть у вас дома и у компьютера.  
Появление ее дома – редкое явление, а у компьютера – обычное дело.  
А в компьютерной графике без нее как без рук! (мышь)
- 3)



87

- 4) Почему на компьютерном жаргоне процессор называется камнем? (Основой микросхемы процессора является кристалл кремния высокой степени чистоты).
- 5) Переставьте буквы слов ГРАММ и ПОРА и получите слово, связанное с информатикой (Программа)

## 6) Элементная база ЭВМ I поколения (*Электронная лампа*)

Информатика нам мир объяснить помогает,  
Она как друг и зовет, и ведет,  
Кто с информатикой в сердце шагает,  
Тот никогда и нигде не пропадет

## 2. Конкурс «Шифровальщики»

(оценивается в 5 баллов)

Задание на время: приглашаются по одному участнику с команды (только не капитаны) необходимо декодировать QR – коды, это несложно, главное иметь телефон с установленным приложением (*кстати, QR-код придумали в 1994 году в Японии и переводится "Быстрый отклик"*), и выполнить задание, которое там написано и поднять руку если готовы. Задание в Приложении 1)

*(Под музыку фонограммы песни «До чего дошел прогресс» муз. Евгения Крылатова, сл. Юрия Энтина из к/ф «Приключения электроника»).*

**Задание (Приложение 1, 2)**

**Ответы: 1) 26 2) 23 3) 32 4) 45**

Учет набранных баллов ведет жюри

**Объявление итогов жюри**

А мы продолжаем наш виртуальный баттл

## 3. Конкурсы «Быстрый наборщик текста» и «Дизайнер»

(Под музыку “Скорость” гр.Мираж)

оценивается каждый конкурс в 5 баллов.

А сейчас мы проведем на время одновременно два конкурса «Быстрый наборщик текста» и «Дизайнер». Нам потребуются по 1 человеку, кто умеет быстро печатать и по 1 человеку для оформления визитки профессиональной направленности в программе MS Publisher.

“...Скорость – это спутница удачи,  
Степень риска и вершина мастерства!  
Только так мечтаю жить, а не иначе –  
Недостаточно порою естества...  
Не люблю я медленную скорость,  
Мне понятней, когда с молнией гроза.  
Обожаю сильный ливень, а не морось,  
И, надеюсь, не откажут тормоза...”

Нормальная скорость набора составляет около 200 знаков в минуту. Профессионал печатает со скоростью 300 знаков и больше. Чтобы записать речь говорящего, то нужно набирать 450 знаков в минуту, а для конспектирования собраний и диспутов стучать пальцами требуется еще быстрее: от 700 до 900 ударов в минуту.

1. Вам предлагается текст, вы должны его повторить. Оценивается текст с учетом ошибок. Сложность текста средняя. Для более точного определения будем проходить 2 минутный тест. Используем на экране секундомер <https://budilki.ru/sekundomer/>

Проверка текста <https://text.ru/seo/unauthorized>

Участникам раздается текст для набора (Приложение 3). И карточки для учета

2. Дизайнер. Необходимо сделать визитку профессиональной направленности «Услуги электромонтера» или «Услуги бухгалтера» в программе Publisher.

**Объявление итогов жюри**

#### 4. Конкурс «Физкультминутка»

( оценивается в 5 баллов)

Ну, какая информатика без физкультминутки и гимнастики для глаз?  
Предлагаю представителям команды вытянуть свое задание. Этот конкурс будет оцениваться в 5 баллов.

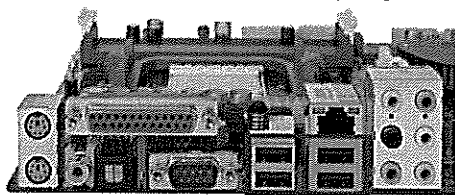
Представитель команды показывает движения, а команда выполняет.

Итак - веселая зарядка (под музыку...В.Высотского «Утренняя гимнастика» и гимнастика для глаз - Кружалина из кинофильма « Джентельмены удачи»)

#### 5. Конкурс капитанов

Предоставляется картинка нужно ответить, что это за устройство. За каждое верно название капитан получает 1 балл. Если капитан не знает слово или ответ затянулся (прошло более 30 секунд), то ход передается следующему игроку.

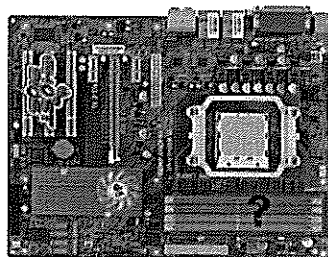
Какой порт показан на рисунке?



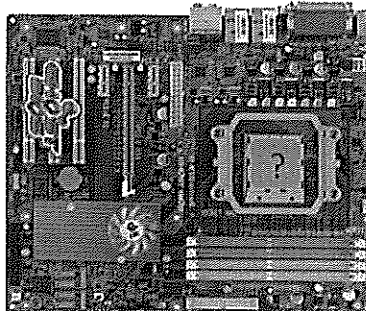
Какой порт показан на рисунке?



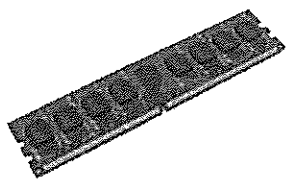
Какое устройство подключается в указанное место на материнской плате?



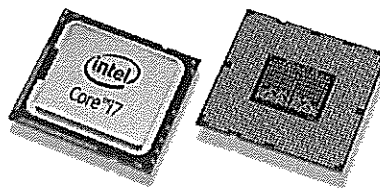
Какое устройство подключается в указанное место на материнской плате?



Какое это устройство?



Какое это устройство?



**Ответы:** USB, специализированный порт PS/2, который служит для подключения только мышки или клавиатуры, оперативная память, процессор, оперативная память, процессор.

### 6. Конкурс «Отгадай пословицу» (оценивается в 1 балл)

<b>ЗАДАНИЯ</b>	<b>ОТВЕТЫ</b>
На то и хакеры в Интернете, чтоб Касперский не дремал	На то и щука в реке, чтоб карась не дремал
Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит.	Всяк кулик свое болото хвалит
Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают.	Дареному коню в зубы не заглядывают
В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят.	В Тулу со свои самоваром не ездят
Бит байт бережет.	Копейка рубль бережет
Утопающий за F1 хватается.	Утопающий за соломинку хватается
Что из Корзины удалено, то пропало.	Что упало, то пропало
Вирусов бояться - в Интернет не ходить.	Волков бояться, в лес не ходить
Компьютер памятью не испортишь.	Кашу маслом не испортишь
Не дорога программа, дорог алгоритм.	Не дорог подарок, дорого внимание
По компьютерам встречают, по программам провожают.	По одежде встречают, по уму провожают
Не Интернетом единым жив процессорный мир	Не хлебом единым жив человек
Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.	Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты

**Объявление итогов жюри**

## 7. Конкурс «Знатоки информатики»

Это последний конкурс и он является развязкой, он может изменить итог игры.

Каждой команде в течение 2 минут ведущий задает вопросы. За каждый правильный ответ – 1 балл.

### *Вопросы для 1 команды*

1. Информация, хранящаяся в долговременной памяти компьютера как единое целое и обозначенная именем. (*Файл*)
2. Печатающее устройство. (*Принтер*)
3. Список, из которого нужно выбрать команду. (*Меню*)
4. Сколько байт составляет 1 Кбайт. (*1024*)
5. Программа для обслуживания периферийного устройства. (*Драйвер*)
6. Электронная страница в презентации (*Слайд*).
7. Какая кнопка мыши называется дополнительной? (*Правая*)
8. Наука, изучающая технологию сбора, хранения, обработки и передачи информации. (*Информатика*)
9. Древние счёты. (*Абак*)
10. Устройство, на которое выводится информация. (*Монитор*)
11. Сколько цветов имеет монохромный дисплей (*2*)
12. Это устройство отвечает за выполнение всех арифметических операций в компьютере. (*Процессор*)
13. Графическая метка на экране монитора, указывающая место ввода текущего символа. (*Курсор*)
14. Системная папка, в которую помещаются удаляемые файлы. (*Корзина*)
15. Продолжите ряд: байт, килобайт, мегабайт, ... (*Гигабайт*)

### *Вопросы для 2 команды*

1. Сведения об окружающем нас мире. (*Информация*)
2. Маленькая программа, существенно затрудняющая работу компьютера (*Вирус*)
3. Маленькая программа, существенно затрудняющая работу компьютера (*Вирус*)
4. Наименьшая единица измерения объема информации. (*Бит*).
5. Оно начинается с точки, следующей за именем файла. (*Расширение*)



6. В каких единицах измеряется тактовая частота процессора (*Герцах*)
7. Как называется диск, на котором записана операционная система. (*Системный или загрузочный*)
8. Картинка, составленная из букв и специальных символов, которая выражает какое-то чувство или настроение. (*Смайлик*)
9. Число выполняемых операций в секунду. (*Быстродействие*)
10. Разъемы для подключения периферийных устройств. (*Порты*)
11. Человек, пользующийся услугами компьютера для получения информации или решения задачи. (*Пользователь*)
12. Как называется фирма, предоставляющая доступ в Интернет (*Провайдер*)
13. Набор цветных картинок-слайдов на определенную тему. (*Презентация*)
14. Массовая несанкционированная анонимная рассылка рекламы по сети Интернет. (*Спам*)
15. В компьютере он бывает гибкий, жесткий, оптический. (*Диск*)
16. Устройство ввода звуковой информации в компьютер. (*Микрофон*)

### **Рефлексия. Подведение итогов**

– Итак, дорогие участники и гости, наша игра подошла к концу. Я благодарю за увлекательную игру наши команды. Мы с нетерпением ждем от жюри подведения итогов. А пока жюри ведет подсчет баллов для каждой команды, давайте обсудим наше внеклассное мероприятие.

- Ребята, вам понравилась игра?
- Скажите, какой был самый трудный вопрос или трудное задание?
- Какое задание вызвало самый большой интерес?
- Какое у вас сейчас настроение?

Замечательно. Большое спасибо всем за прекрасную игру!

Итак! Даём слово уважаемому жюри для объявления результатов. Оглашаются результаты, команды награждаются грамотами.

Всем спасибо, до свиданья!

## Литература

1. Златопольский Д.М. Сборник заданий для внеклассной работы по информатике / Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2006. – 32 с.
2. Златопольский Д.М. Задания для конкурсов, викторин, КВН и учебные кроссворды по информатике / Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2007. – 32 с.
3. Энциклопедический словарь. Информатика. М.: Наука, 2015 г.
4. Занимательные задачи по информатике. Задачник. Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Ю.Г. Коломенская.
5. Занимательные материалы по информатике и математике. Методическое пособие. И.Д. Агеева.
6. Занимательная информатика. Серия Познавательно! Занимательно!, В.Д. Паранджанов.
7. Березина Г.Н. Занимательная дидактика на уроках информатики. <http://informatika.na.by/files/razrabotkiurokovimeropriiatii/scenarii/new1/new1/zanimat.htm>
8. С.В. Киселев Оператор ЭВМ. Учебник для НПО, М. И.Ц. «Академия». 2008
9. Гейн А.Г. Информатика. 10-11 кл. - М: Просвещение, 2000;

### Интернет-ресурсы:

1. [www.skoropisanie.ru](http://www.skoropisanie.ru)
2. [www.nabiraem.ru/test](http://www.nabiraem.ru/test)
3. <https://budilki.ru/sekundomer/>
4. Проверка текста <https://text.ru/seo/unauthorized>
5. Генератор QR-кодов <http://qrcoder.ru/>

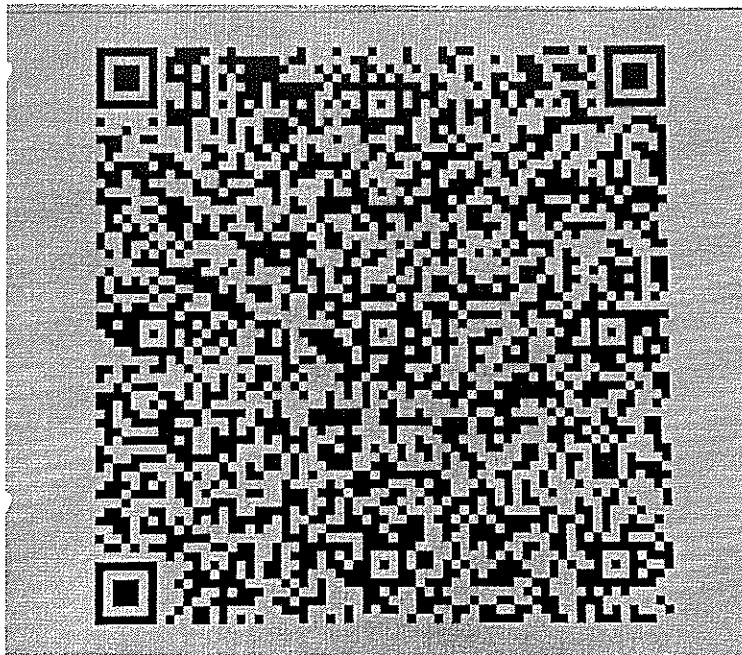
## Заключение

В настоящей методической разработке представлен материал внеклассного открытого мероприятия «Виртуальный баттл» по информатике. Внеклассное мероприятие служит развитию познавательной деятельности у обучающихся, повышение интереса к предмету информатика. По итогам апробации данной методической разработки получены устойчивые положительные результаты.

Методическая разработка может использоваться преподавателями учебных заведений при подготовке и проведении внеклассного мероприятия по информатике в рамках недели математического и естественно-научного цикла.

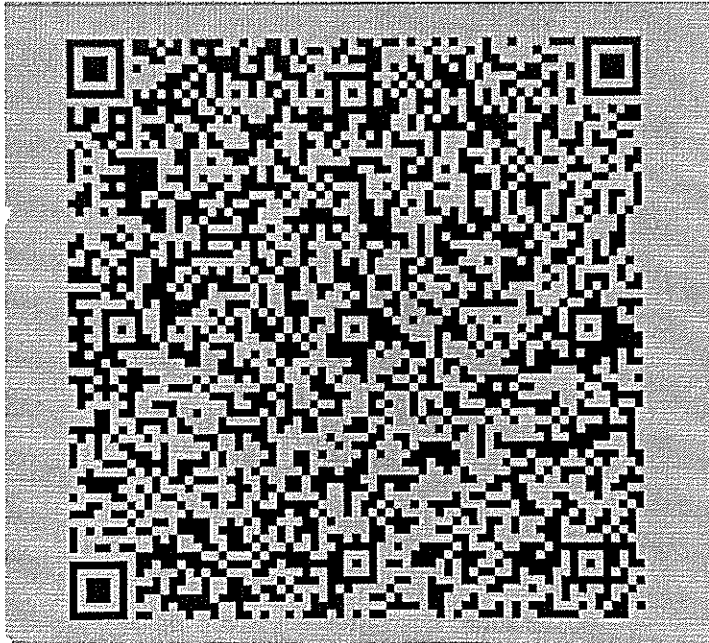
Задание 1.

ВАШ QR-код



Задание 2.

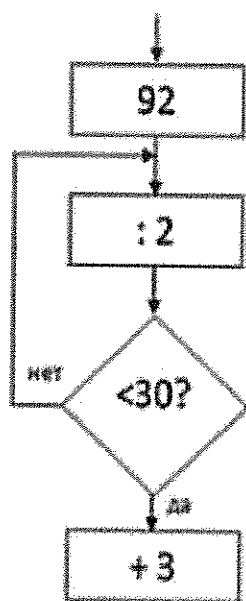
ВАШ QR-код



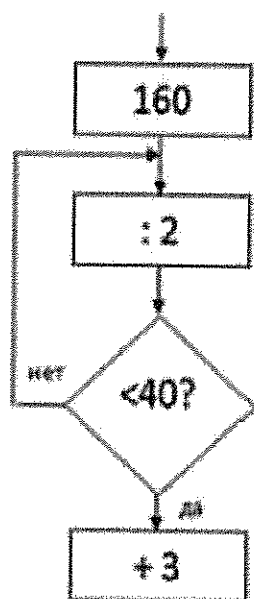
Задание №1 и №3 - алгоритм для 1 команды

№ 2 и №4 для 2 команды

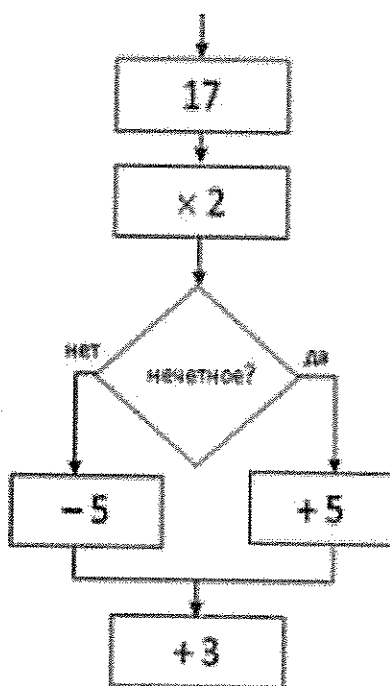
1)



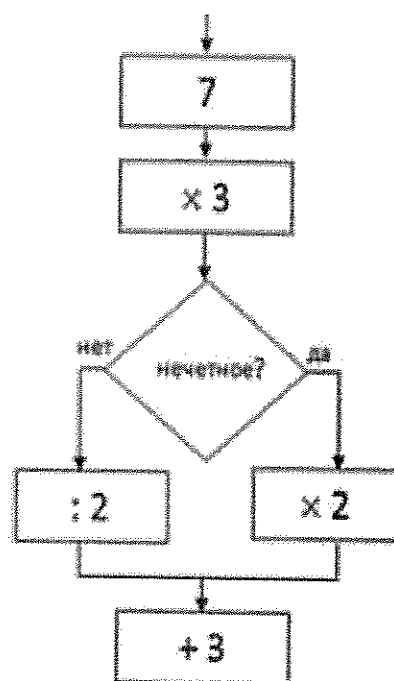
2)



3)



4)



## ТЕКСТ ДЛЯ НАБОРА

Было кому внушить великому князю, да и сам он с годами уразумевал всё более, как ценен и нужен ему всяк человек, "честно и грозно" носящий его, княжью правду.

Счастлив господин, окруженный умными боярами, совестливыми судьями, находчивыми наместниками, самостоятельными воеводами, смышленными волостелями.

Лишь бы не завелись между ними склоки, наговоры, воровство, обиды чернолюдству. Не завелся бы обычай бегать к князю с жалобами друг на друга, а друг меж другом и князя охаивать.

Вот и нужен ему глаз твёрдый, взглядчивый, уменье быстро и наверняка выбирать людей, мирить их, когда свадятся, поклёпам не потакать, не унижать подозрительностью, но и не пренебрегать проверкой, пылких остужать, а вялых подхлестывать, правого не перехвалить и от виноватого не отмахнуться, награждать по усердию, а не по родовитости, принимать всяк совет, но не действовать по чьей-то указке, гнев свой угнетать, а и в радушии знать меру, с мудрыми быть простым, с простыми мудрым. И ещё: не радоваться слишком, когда вокруг все радуются, и не впадать в уныние, когда другие впадают, ибо то и другое чрезмерно. Всегда ожидать неожиданного и этим ожиданием умерять, уравнивать и свою радость, и своё горе. Мера - вот начало и конец его науки. Мера в искренности и в хитрости, в говорении и молчании, в решительности и в осмотрительности, в терпении и нетерпении, во всём, во всём... Стоит чуть-чуть выйти из меры, в самой, казалось бы, малости, а на другом конце земли целые моря выходят из берегов.

И всё это ему нужно было иметь при себе на всяк день и час жизни: и когда домашних покидает для дел великого княжения, и когда от трудов властвования возвращается к семейному очагу. Он обязан быть и в дому своём властелином, и во княжестве отцом. Если не умеет утихомирить собственных детей, то и с норовистыми боярами не управится. Если не расслышит тихую жалобу жены, то донесется ли когда до ушей его плач сотен вдовиц? Домостроительство семейное для князя - только заглавная буква в домостроительстве всей земли. Первое во втором как семечко в медленно зреющем плоде. Но плода не дожидаться ни ему, ни его потомкам, если он не привыкнет на всю землю смотреть как на продолжение своего московского двора, а на каждую живую душу, её населяющую, как на своего родича, семьянина. Не научится он, не научатся дети его - и задичает тогда Москва, забудет её земля, как многих и многое на своём веку забыла.

*Ю. Лошиц "Дмитрий Донской" ЖЗЛ*

**(В тексте 383 слов, включая союзы, частицы и предлоги;**

**2384 знаков, включая пробелы).**



Конкурс «Быстрый наборщик текста»

Бланк жюри

Участник ..... КОЛ-ВО ЗНАКОВ .....

Участник ..... КОЛ-ВО ЗНАКОВ .....

## Оценочный лист для жюри

Конкурсы	Команда «Компьютерные гении»	Команда «220 вольт»	Приме- чание
1 конкурс «Эрудит» (5, 10, 15 баллов)			
2 конкурс «Шифровальщик» (5 баллов)			
3. Конкурсы «Быстрый наборщик текста» и «Дизайнер» (5 баллов за каждое)			
4. Конкурс «Физкультминутка» (5 баллов)			
5. Конкурс капитанов (по 1 баллу за каждый правильный ответ)			
6. Конкурс «Отгадай пословицу» (по 1 баллу за каждый правильный ответ)			
7. Конкурс «Знатоки информатики» (по 1 баллу)			
<b>Итого:</b>			

## Самоанализ внеклассного мероприятия по информатике

### «Виртуальный баттл»

Данное внеклассное мероприятие проводится в рамках недели математического и естественно-научного цикла. Внеклассное мероприятия «Виртуальный баттл» проводится для студентов 1 курса групп 10Б и 10Э.

Преподаватель Цветкова Лариса Петровна

**Цель:** повышение информационной культуры студентов, интереса к дисциплине «Информатика», развитие творческой активности.

#### **Задачи:**

2. Формирование навыков работы с информацией и компьютером, способностей работать в команде, умений быстро ориентироваться в условиях поставленных задач;
3. Повторение и закрепление основного материала, представленного в неординарных ситуациях, выявление одаренных и талантливых студентов.
4. Воспитание уважения к сопернику, умения вести спор и работать в команде, стойкости, воли к победе, находчивости.

**Тип мероприятия:** командная игра

Проведенное мероприятие наглядно представило соответствие результатов поставленным целям – студенты активно участвовали в игре, проявили к ней интерес. Мероприятие способствовало не только развитию и закреплению знаний по информатике, но и коммуникативному общению в теплой, доброжелательной, непринужденной обстановке.

Работа в команде – это развитие умения работать в сотрудничестве, активно и сплоченно, слышать другого и самому говорить, а также развитию умственных способностей, образного мышления, быстроте умственных реакций, сообразительности, вниманию. Воспитание духа соперничества и сплоченности. В результате этой работы студенты обобщили знания по предмету.

Для повышения эффективности мероприятия использовались игровые технологии и технология сотрудничества.

Команды были мотивированы на быстрое выполнение заданий. У участников возникало чувство удовлетворения после каждого верно решённого задания, что повышало их познавательную активность. Предложенные разнообразные задания, теоретические так и практические, индивидуальные и групповые носили как развивающий, так и воспитывающий характер. У ребят создалась положительная мотивация к учению. На это указывают результаты рефлексии.

Эффективно использовались на внеклассном мероприятии ПК, интерактивная доска, презентация, QR-коды, программы для проверки текстов. Разнообразило мероприятие музыкальное сопровождение. Все это способствовало хорошему эмоциональному фону и активности.

В рамках здоровьесберегающих технологий были проведены физминутки: двигательная комплексная (музыкальная пауза) и для глаз.

Вывод самоанализа: выбранная форма работы со студентами использовалась эффективно, запланированный объём мероприятия выполнен, запланированной цели и поставленных задач достигли.

# Фотоотчет проведенного мероприятия

