Государственное бюджетное образовательное учреждение

среднего профессионального образования

Магаданской области

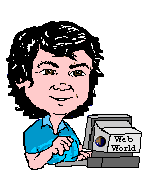
**«Магаданский политехнический техникум»**

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

**ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ ПО ИНФОРМАТИКЕ**

**ВИКТОРИНА**

**«ИНФОРМАЦИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПРОЦЕССЫ»**





Утверждено на заседании цикловой комиссии

«06» октября 2011 года

Председатель

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Т.А.Павлова

Утверждено:

методист ГБОУ СПО МО МПТ

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Олешко Т.М.

Разработала:

преподаватель ГБОУ СПО МО МПТ

\_\_\_\_\_\_\_\_ Красоткина Т.Е.

Магадан

2011

Автор: Красоткина Т.Е., преподаватель ГБОУ СПО МО МПТ.

Методическая разработка внеклассного мероприятия по информатике на тему «Информация и информационные процессы». Магаданский политехникум. 2011. – 14 с.

В методической разработке представлено внеклассное мероприятие и мультимедийные слайды с вопросами к викторине по дисциплине информатика и ИКТ. Внеклассное мероприятие в форме викторины разработано в программе *PowerPoint.*

Методическая разработка может использоваться преподавателями средних специальных учебных заведений при подготовке и проведении внеклассных мероприятий по информатике и ИКТ.

Содержание

[Введение 4](#_Toc326064921)

[План внеклассного мероприятия 5](#_Toc326064922)

[Заключение 7](#_Toc326064923)

[Литература 8](#_Toc326064924)

Приложения…………………………………………………………………………………...9

# Введение

Внеклассное мероприятие по информатике викторина «*Информация и информационные процессы*» разработано для расширение кругозора студентов в области информатики и ИКТ.

Викторина «*Информация и информационные процессы*» представлена в виде презентации *PowerPoint* и разработана на базе телевизионной программы «Своя игра».

Так как дисциплина информатика относится к наукам нового поколения и вызывает особый интерес у студентов, то актуально проводить внеклассные мероприятия с помощью новейших компьютерных технологий и программ.

Мероприятие предусматривает соревнование двух команд.

Задачи мероприятия: развивать коммуникативные навыки, навыки мыслительной деятельности при планировании, анализе, синтезе, самоанализе, рефлексии;развивать психическую деятельность: память, внимание. А также: развивать чувство соперничества, коллективизма, организованности и ответственности.

В викторине сформулированы вопросы и задания как по школьному курсу информатики, так и требующие от студентов углубленных знаний в сфере информатизации. Вопросы и задания представлены в виде иллюстраций, анимации.

При проведении внеклассного мероприятия используется мультимедийное оборудование.

Методическая разработка может быть использована при подготовке внеклассных мероприятий и факультативных занятий в учебных заведениях профессионального образования.

# План внеклассного мероприятия

**Тема:** Информация и информационные процессы

**Цель:** расширение кругозора студентов в области информатики и ИКТ

**Методическая цель:** совершенствование методики проведения внеклассного мероприятия в форме викторины.

**Задачи:**

*Развивающие:*

* развивать коммуникативные навыки;
* развивать навыки мыслительной деятельности при планировании, анализе, синтезе, самоанализе, рефлексии;
* развивать психическую деятельность: память, внимание;
* развивать чувство соперничества.

*Воспитательные:*

* воспитывать чувства коллективизма, организованности и ответственности.

**Форма внеклассного мероприятия:** соревнование.

**Обеспечение занятия:**

* мультимедийная презентация *«Викторина - Информация и информационные процессы» (Приложение 2)*;
* бланки *«Оценочный лист» (Приложение 3);*
* таблички *«Команда 1»*, *«Команда 2», «Жюри»;*
* *табличка «Восклицательный знак» (Приложение 4);*
* доска магнитная двухсторонняя.

Структура внеклассного мероприятия

1 Организационный момент

1.1 Цель, задачи, мотивация

1.2 Выбор капитанов команд

2 Викторина «*Информация и информационные процессы*»

2.1 Правила проведения викторины (*Приложение 1*)

2.2 Мультимедийная презентация (*Приложение 2*)

3 Рефлексия

4 Подведение итогов внеклассного мероприятия

4.1 Подведение итогов викторины

# Заключение

В настоящей работе представлен материал внеклассного мероприятия «*Информация и информационные процессы*», структура которого разработана на базе телевизионной программы «*Своя игра*». Компьютерная программа, с помощью которой, создавалась викторина – *PowerPoint*.

Идея создания викторины в программе *PowerPoint* возникла в связи с углубленным изучением данной прикладной программы во время внеурочной деятельности совместно со студентами.

Мероприятие способствует расширению кругозора студентов в области информатики и информационных коммуникационных технологий.

Проведение внеклассного мероприятия в форме соревнования способствует воспитанию у студентов чувства ответственности, организованности, соперничества и сплоченности.

Методическая разработка может использоваться преподавателями учебных заведений при подготовке и проведении мероприятий, как в качестве обобщения пройденного материала по разделам «Информационная деятельность человека», «Информация и информационные процессы», так и при подготовке внеклассных мероприятий.

# Литература

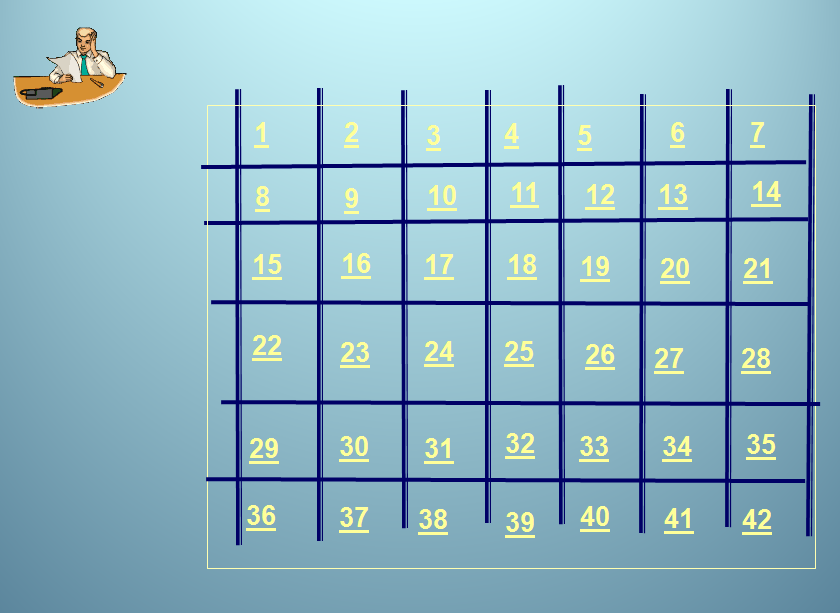
1. Ресурсы Интернет: www.edu.ru
2. Энциклопедия для детей «Информатика» / Глав. редактор М.Д.Аксенова. – М.: Аванта+, 2001. – 668 с.: ил.

*Приложение 1*

**Правила проведения викторины**

В основе разработки викторины лежит телевизионная программа «Своя игра».

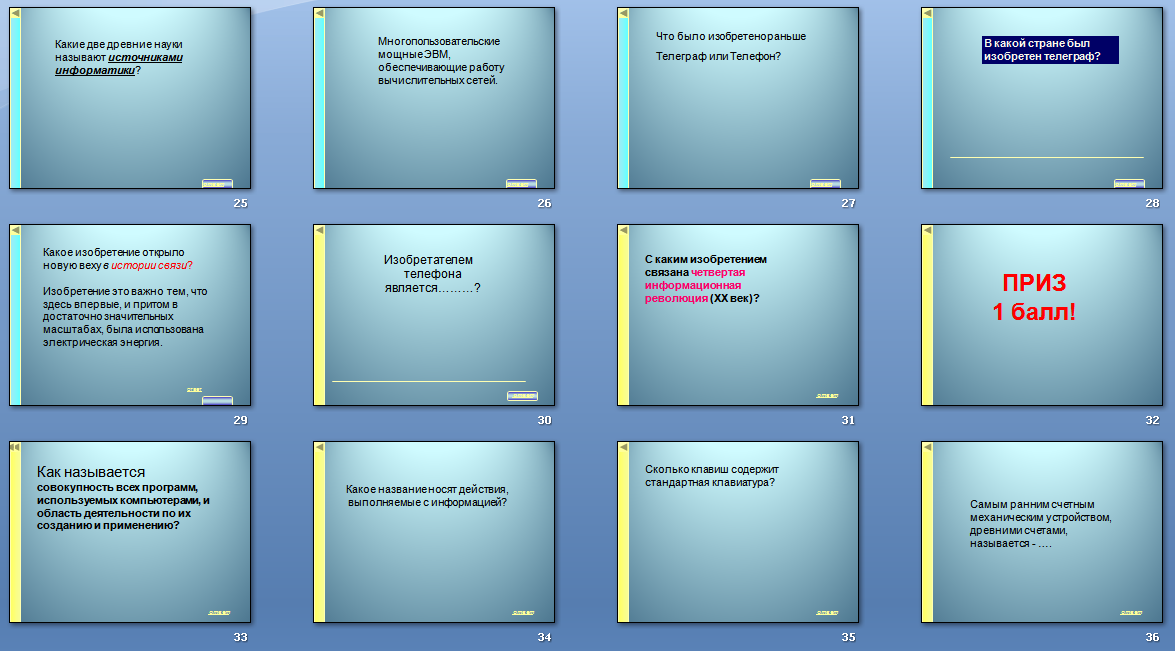
Игроки делятся на две команды, придумывают название команды и выбирают капитанов. В презентации программы *PowerPoint* «Информация и информационные процессы» (*Приложение 2*) соревнующимся предлагаются вопросы, «спрятанные» за числами на электронном табло.



Таким образом, игроки не знают, какой вопрос им попадется. За каждый правильный ответ – 1 балл. Если команда, выбравшая вопрос, не знает ответа, то право ответа переходит к другой команде, и она может заработать 0,5 балла.

*Приложение 2*





*Приложение 3*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| |  | | --- | |  | |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| **№ вопроса** | **1 КОМАНДА** | **2 КОМАНДА** |  |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| **Итог:** |  |  |  |
| 6 |  |  |  |
| 7 |  |  |  |
| 8 |  |  |  |
| 9 |  |  |  |
| 10 |  |  |  |
| **Итог:** |  |  |  |
| 11 |  |  |  |
| 12 |  |  |  |
| 13 |  |  |  |
| 14 |  |  |  |
| 15 |  |  |  |
| **Итог:** |  |  |  |
| 16 |  |  |  |
| 17 |  |  |  |
| 18 |  |  |  |
| 19 |  |  |  |
| 20 |  |  |  |
| 21 |  |  |  |
| **Общий итог:** |  |  |  |

*Приложение 4*

**!**