ЯЛУТОРОВСКИЙ ФИЛИАЛ

Государственного автономного профессионального образовательного учреждения Тюменской области

«ТЮМЕНСКИЙ МЕДИЦИНСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

**УМНИКИ И УМНИЦЫ**

интеллектуальная игра

методическая разработка внеклассного мероприятия по информатике

Ялуторовск

2015

Автор:

преподаватель информатики и математики Е.В. Мерзлякова

АННОТАЦИЯ

Интеллектуальная игра предназначена для студентов специальности Лечебное дело и Сестринское дело. В основе мероприятия заложена идея игры «Умники и умницы», проводимой на первом канале Российского телевидения. Вопросы, предназначенные для игроков, подобраны с учетом программы курса «Информатики». Выполняя задания и отвечая на вопросы, студентам придется вспомнить терминологию, теоретический материал, связать его с практикой. Игра сопровождается яркой презентацией, выполненной в программе MicrosoftOfficePowerPoint.

**УМНИКИ И УМНИЦЫ**

интеллектуальная игра

**Цели и задачи интеллектуальной игры**

1. Создание условий, обеспечивающих предметное, интеллектуальное, творческое и личностное развитие студентов.
2. Повышение интереса студентов к дисциплине.
3. Создание условий, мотивирующих и активизирующих процессы самопознания, самоопределения и саморазвития личности каждого участника.
4. Раскрытие творческих способностей студентов путем освоения различных видов творческой деятельности.

**Формат игры**

Интеллектуальная игра для студентов I и II курсов.

**Оборудование**

* ММ установка;
* ММ сопровождение мероприятия;
* Карточки с заданиями для выбора дорожек по 3 экземпляра на каждый агон + 3 экземпляра на финал;
* Флажки по цвету дорожек (зеленая, желтая, красная);
* Лист форматом А1;
* Лепестки красного, желтого и зеленого цвета;
* Наборы медалей и орденов;
* Жетоны для жеребьевки с номерами 1, 2, 3.

**Место проведения**

Актовый зал медицинского колледжа

**ПЛАН ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ**

**Проведение игры**

В зале расставляются

* столы для агонистов с флажками, соответствующими цвету дорожек;
* столы для команд участниц игры;
* стол для ареопага;
* места для зрителей.

**ХОД МЕРОПРИЯТИЯ**

1. **Приветствие участников игры** – 3 мин.

*Звучит музыкальная заставка игры*.

1. **Знакомство с правилами игры –** 3 мин.

**Правила игры**

Игра состоит из **3 агонов** (этапов), в каждом агоне принимают участие три студента. Игроки **– агонисты** выбирают себе дорожки с заданиями. Очередность выбора игроками дорожек определяет жюри **– ареопаг** по итогам выполнения заданий. Ареопаг представляют преподаватели колледжа.

Победители агонов выходят в финал. В финале 3 дорожки.

**Теоретики** – студенты, не участвующие в агонах, тоже могут отвечать на вопросы (в том случае, если агонист не ответил на вопрос), зарабатывая тем самым медали и ордена (один орден равен двум медалям).

Роль ведущего игры – главного **Заумника** выполняет преподаватель информатики.

Помощники ведущего - студентки колледжа следят за теоретиками, вручают ордена и медали.

1. **Жеребьевка** – 1 мин.

Для того чтобы определить участников 1, 2 и 3 агонов.

1. **Ход игры**

**1 агон**

* Приглашаются первые по результатам жеребьевки 3 участника. Игрокам выдаются листочки с заданиями (см. приложение), которые они должны выполнить в течение 2 минут.
* Пока агонисты выполняют задания, ведущий игры задает вопросы теоретикам. За один правильный ответ вручается одна медаль.
* Ареопаг оценивает выполнение заданий и определяет очередность выбора игроками дорожек. Право первого выбора дорожки предоставляется игроку, быстро и правильно справившемуся с заданием.
* Игра на дорожках.
* Победитель агона выходит в финал.
* Проигравшие участники становятся теоретиками.

**2 агон**

Последовательность см. «1 агон».

**3 агон**

Последовательность см. «1 агон».

**Финал**

* Приглашаются победители трех агонов.
* Последовательность см. «1 агон».
* Помощницы собирают у теоретиков ордена и медали, подсчитывают их и передают информацию ареопагу.
* Ареопаг подводит итоги.

1. **Рефлексия**

* На экране появляются цветные кружки: зеленый – «Мне понравилось!», жёлтый – «Я это уже знал!», красный – «Трудновато было…»
* Игроки выбирают по 2 лепестка того цвета, который соответствует их настроению и передают их помощницам.
* Помощницы из собранных лепестков формируют рефлексивную ромашку (см. приложение).

1. **Музыкальная пауза**

Музыкальный номер в исполнении студентки колледжа.

1. **Подведение итогов игры**

Награждение победителей.

1. **Фото на память**