

Министерство образования Пензенской области  
ГАПОУ ПО «Кузнецкий колледж электронных технологий»

**Методическая разработка открытого мероприятия  
«Где логика?»**

среди студентов 3-4 курса  
специальностей среднего профессионального образования  
09.02.03 «Программирование в компьютерных системах» и  
09.02.01 «Компьютерные системы и комплексы»

Автор:  
преподаватель первой категории  
Типцова Марина Александровна

2019 г.

**Цель игры:** повторение и обобщения знаний обучающихся из области информатика; формирование системно-информационного подхода к анализу окружающего мира; стимулирование интереса обучающихся к дисциплине в целом, раскрытие прикладного характера дисциплины.

**Задачи игры:**

1. Учебная – углубление, обобщение знаний из образовательной области информатика
2. Развивающая – развитие смекалки, кругозора, логического мышления, внимательности и сообразительности.
3. Воспитательная – развитие познавательного интереса, развитие коммуникативных умений.

**Оборудование:** презентация, проектор, колонки.

**Подготовительный этап:**

Выбираются две команды из 5-ти человек.

**Ход игры:**

**Преподаватель:**

Я рада приветствовать вас всех на нашей игре «Где логика?». Это единственная игра, где в сутках 25 часов, если вы сможете это логично доказать.

И мы встречаем первую нашу команду из студентов групп: \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_.

*(задаются различные вопросы участникам первой команды: Кто отвечает в команде за логику? Какой приз хотели бы получить? и т.д.)*

А теперь встречаем вторую команду, тоже состоящую из студентов: \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_.

*(задаются вопросы второй команде).*

Сейчас я предлагаю нашим участникам придумать название для своих команд. Оно должно состоять из номера курса и первых букв имен членов команды!

Итак, сегодня команда \_\_\_\_\_ будет противостоять команде \_\_\_\_\_.

Передаю слово нашему ведущему Алексею!

## И у нас 1 раунд, который называется – НАЙДИ ОБЩЕЕ.

Объясню правила первого раунда: на экране высвечивается три картинки, задача участников связать логически между собой эти картинки. Кто первый поднимет руку, тот и получает право ответить. Команда зарабатывает 1 балл за выигранный раунд, а не за каждое задание. Правила понятны?

1 Петр 1, Билл Гейтс, квартира (**Ответ: Windows**)

2 Певица Слава с дочерью, две капли воды, картина и ее копия (**Ответ: Операции Копирование**)

3 Пергамент, наскальный рисунок, диск (**Ответ: Носители информации**)

4 Лист, группа Вирус, комар (**Ответ: Вирус**)

5 Упаковка, сжатие, замок (**Ответ: Архив**)

На этом первый раунд закончен и победу в нем одерживает команда \_\_\_\_\_

## А у нас 2 раунд под названием «Добей мудреца»

На экране высвечивается высказывание известного человека, но в ней не хватает последнего слова и словосочетания. Вам необходимо продолжить высказывание, для чего вам будет представлено три картинки, одна из которых будет вам подсказкой. Команда, подавшая первой сигнал, получает право ответить. 1 балл начисляется за раунд целиком. Итак, поехали:

1. «Тридцать лет назад компьютеры были на работе, потом они появились у нас дома, а теперь — у нас в карманах. Им осталось только забраться **внутри нас**».

Сэм Винсент  
американский сценарист

2. «Машины должны работать. Люди должны **думать**»

Девиз компании IBM

3. «Однажды в руки взяв компьютерную мышь, оказываешься в **мышеловке**»

Михаил Мамчич  
член союза журналистов РФ

4. «У моих детей, конечно, будет компьютер. Но первым делом они **получат книги**».

Билл Гейтс

5. «Компьютер выдает только то, что в него ввели. Секрет успеха - не информация, а **люди**».

Ли Якокка  
бывший президент компании Ford

6. «Почему тебя не пугает машина, которая в тысячу раз сильнее тебя, но ужасает мысль о машине, которая многократно превосходит тебя **интеллектом**».

Станислав Лем  
польский философ

7. «Технология имеет срок годности как у **банана**».

Скотт Макнили

2 раунд окончен, и победа в нем досталась команде \_\_\_\_\_

**Мы переходим к третьему раунду, который называется «Убери лишнее».**

Правила 3 раунда просты: на экране представлено четыре картинки, одна из которых лишняя, вам нужно определить какая и логически это объяснить. Право первого ответа у команды первой поднявшей руку. 1 балл начисляется за выигранный раунд. Понятны правила? Поехали, 3 раунд.

1. Internet Explorer, Google Chrome, Opera, Yandex, Антивирус Касперского (**Ответ: Антивирус Касперского**).

2. Мышь, винчестер, кулер, дрова (**Ответ: Дрова, т.к. остальное относится к устройствам ПК**).

3. Wi-Fi, рыба в сети, Skype, Bluetooth (**Ответ: Skype, т.к. все остальное сети**).

4. Клавиатура, принтер, сканер, мышь (**Ответ: Принтер, т.к. все остальное устройства ввода информации**).

5. Ячейка, формула, буквица, таблица (**Ответ: Буквица, т.к. она относится к программе Word**)

В третьем раунде победу одержала команда \_\_\_\_\_. Счет становится \_\_\_\_\_.

**Четвертый раунд называется «Четвертый элемент».**

На экране появляются две картинки, которые представляют собой два звена цепочки подсказок. На первый взгляд, они друг с другом никак не связаны, но парам необходимо построить цепочку, предугадать, что окажется четвертой подсказкой и назвать что объединяет четыре картинки. При затруднительной ситуации на экране показывают третью картинку. Если команды не угадывают и после этого, на экране показывают четвертую картинку, которая даёт прямую наводку на правильный ответ. Балл получает команда, давшая больше правильных ответов в этом раунде.

1. Запись, магнит, ячейка, диск (магнитный диск)

2. Сигнал SOS, общение, паутина, компьютер (социальные сети)

3. Лазерные лучи, барабан, бумага, печатная машинка (лазерный принтер)

4. Электронная схема, письмо, почтовый голубь, знак @ (электронная почта)

5. Обои, корзина, ярлыки, стол (Рабочий стол)

Счет в этом раунде \_\_\_\_\_. Общий счет \_\_\_\_\_.

**Объясняю правила 5 раунда «Чего не хватает»:** на экране высвечивается картинка, на которой не хватает какого-то элемента. Вам найти недостающий элемент и назвать его. Начинаем!

Окно «Google Chrome» (**Ответ:** *Не хватает буквы «Е»*).

1. Загрузка Windows (**Ответ:** *Не хватает логотипа*).
2. Рабочий стол Windows (**Ответ:** *Не хватает кнопки «Пуск»*).
3. Клавиатура (**Ответ:** *Не хватает клавиши «Enter»*).
4. Сайт «В Контакте» (**Ответ:** *Не хватает строки «Поиск»*).
5. Окно «Word» (**Ответ:** *Не хватает кнопки «Вставить»*).

Счет в этом раунде \_\_\_\_\_. Общий счет \_\_\_\_\_.

**6 раунд «Формула всего».** На экране появляются две картинки со знаком сложения между ними. Команда должна понять идеи двух картинок и дать ассоциативный результат их сложения. Балл получает команда, давшая больше правильных ответов в этом раунде.

1. А.Блок + питание = блок питания
2. Дерево + каталог = Файловая структура (дерево каталогов)
3. Операция + система = Операционная система
4. Мама + плато = Материнская плата
5. Звуки + карта = Звуковая карта

Счет в этом раунде \_\_\_\_\_. Общий счет, слово жюри \_\_\_\_\_.

Но все может кардинально поменяться в **7 финальном раунде** – «Угадай фильм». В этом раунде также появляются три картинки с кадрами из фильмов или мультфильмом, действие которого связано с компьютером, компьютерными играми или Интернет-общением. Задача команд — дать название киноленты. В этом раунде 1 балл начисляется за каждый правильный ответ, а не за раунд в целом.

На игре

Хоттабыч

Социальная сеть

Матрица

Ральф

Это был финальный раунд и со счетом \_\_\_\_\_ выигрывает команда \_\_\_\_\_.

<b>Лист жюри</b>			
<b>Название 1 команды</b>		<b>Название 2 команды</b>	
<b>1 раунд «Найди общее»</b>			
	Балл		Балл
<b>2 раунд «Добей мудреца»</b>			
	Балл		Балл
<b>3 раунд «Убери лишнее»</b>			
	Балл		Балл
<b>4 раунд «Четвертый элемент»</b>			
	Балл		Балл
<b>5 раунд «Чего не хватает»</b>			
	Балл		Балл
<b>6 раунд «Формула всего»</b>			
	Балл		Балл
<b>7 раунд (доп) – «Угадай фильм»</b>			
	Балл		Балл
	Общая сумма		Общая сумма