

Методическая разработка конкурса «Знатоки информатики»

Цель игры

Развитие интереса к информатике через командное взаимодействие и решение логических задач.

Задачи

Образовательные: закрепление знаний по информатике, расширение понятийного аппарата

Развивающие: развитие логического мышления, креативности, навыков командной работы

Воспитательные: формирование духа соперничества и взаимопомощи

Правила игры

Учащиеся делятся на 4-5 команд по 4-6 человек. Каждая команда получает маршрутный лист с заданиями.

Добрый день, уважаемые участники, гости и жюри!

Мы собрались здесь, чтобы окунуться в удивительный мир информационных технологий и компьютерных открытий.

Дорогие участники! Вы — будущие программисты, разработчики и IT-специалисты.

Именно вам предстоит создавать новые технологии и двигать прогресс вперед.

Наш конкурс — это не просто соревнование. Это:

Путешествие в мир современных технологий

Возможность проявить свои таланты

Шанс открыть новые горизонты знаний

Праздник творчества и интеллекта

Правила нашего состязания просты:

Каждая команда покажет свои лучшие качества

Жюри оценит скорость, оригинальность и правильность решений

Победит тот, кто проявит максимум усердия и таланта

Позвольте представить наше уважаемое жюри, которое будет объективно оценивать ваши достижения.

Девиз нашего конкурса: «Информатика — наука творчества, а не заучивания!»

Начинаем наше увлекательное путешествие в мир цифровых открытий!

ИСПЫТАНИЕ 1 ЦИФРОВАЯ ИДЕНТИЧНОСТЬ

Сегодня мы начинаем захватывающее путешествие в мир информатики. И первым этапом нашего приключения станет **творческая разминка!**

Задание для команд

Каждой команде предстоит проявить свою креативность и создать:

Оригинальное название команды, связанное с информатикой

Яркий девиз, отражающий дух команды

Уникальную эмблему в виде простого рисунка

У вас есть всего **5 минут**, чтобы создать свой неповторимый образ!

Рекомендации

Придумайте что-то:

Интересное и запоминающееся

Связанное с информатикой

Понятное всем

Жюри будет оценивать:

Оригинальность (1 балл)

Соответствие теме (1 балл)

Креативность (1 балл)

Завершенность (1 балл)

Порядок представления

После окончания времени каждая команда по очереди представит:

Название

Девиз

Эмблему (кратко объяснит её смысл)

Начали! Время пошло!

Отлично! Время вышло. Теперь давайте послушаем, какие замечательные названия, девизы и эмблемы придумали наши команды!

(Далее ведущий поочерёдно предоставляет слово каждой команде для презентации).

ИСПЫТАНИЕ 2 Алгоритмы народной мудрости

Перед вами программистские версии известных русских пословиц и поговорок. Попробуйте вспомнить, как звучат они в оригинале. За каждый правильный ответ 1 балл. (УЧЕНИКИ ЗАПИСЫВАЮТ ОТВЕТЫ НА ЛИСТАХ, ЗАТЕМ ОТДАЮТ ЖЮРИ)

Информатике учиться всегда пригодится.

Компьютер памятью не испортишь.

Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.

Бит килобайт бережёт.

Подаренному компьютеру в системный блок не заглядывают.

Программа программиста боится.

Что напечатано принтером, не удалить и ножом.

Любишь играть в компьютерные игры, люби и сам программировать.

ИСПЫТАНИЕ 3 «ШИФРОВАЛЬНЫЙ ЦЕНТР»

Внимание, дорогие участники!

Сейчас мы приступаем к очень интересной и увлекательной станции «**Шифровая**»!

Представьте себя настоящими криптографами, которые должны расшифровать секретные послания.

Немного истории:

Знаете ли вы, что шифрование информации использовалось ещё в древние времена? Сегодня вы становитесь продолжателями дела великих шифровальщиков!

Шифр Цезаря (сдвиг на 3 буквы)

Что это такое:

Это как игра в прятки с буквами! Мы берём каждую букву и «прячем» её, сдвигая на 3 буквы вперёд по алфавиту.

Как пользоваться:

Берём исходное слово

Смотрим на первую букву

Считаем 3 буквы вперёд

Записываем новую букву

Пример:

Буква «А» → сдвигаем на 3 буквы → получается «Г»

Буква «Б» → сдвигаем на 3 буквы → получается «Д»

Буква «В» → сдвигаем на 3 буквы → получается «Е»

Важные моменты:

Когда доходим до конца алфавита, продолжаем счёт с начала

Пробелы и знаки препинания оставляем на месте

Сдвигаем только буквы

Азбука Морзе

Что это такое:

Это особый язык, где каждая буква заменяется точками (•) и тире (—)

Как пользоваться:

Каждая буква имеет свой особенный код

Точка — короткий звук/знак

Тире — длинный звук/знак

Между буквами — маленькая пауза

Между словами — большая пауза

ИСПЫТАНИЕ 4 «МАСТЕР IT-ПОИСКА»

Ну а

сейчас Вам предстоит отправиться в увлекательное путешествие по просторам интернета в поисках ответов на интересные вопросы из истории IT.

Правила цифрового поиска:

У каждого из вас есть компьютер и доступ к интернету

На экране — 9 интересных вопросов

За каждый правильный ответ — **1 балл**

Время на поиск всех ответов — **10 минут**

Работать можно только в разрешённых поисковиках

Важные напоминания:

Не переходите по подозрительным ссылкам

Используйте только проверенные источники

Записывайте ответы чётко и разборчиво

ИСПЫТАНИЕ 5 Код Безопасности

Ваша задача:

Каждой команде предстоит проанализировать одну из четырёх ситуаций, связанных с информационной безопасностью, и разработать план действий по её решению.

Что нужно сделать:

Внимательно изучить описание ситуации

Ответить на предложенные вопросы

Обсудить возможные риски

Предложить эффективные решения проблемы

Подготовить краткую презентацию своих выводов (5 минуты)

ИСПЫТАНИЕ 6 «Академия открытий»

«Уважаемые участники! Вы попали на станцию «Академия открытий». Здесь вас ждут непростые задачи на логику, тесно связанные с миром информатики. Вам предстоит проявить смекалку и умение мыслить системно.

Ваша задача — ответить на серию логических вопросов задачи за отведённое время. Работайте в команде, обсуждайте решения, используйте все свои знания. Помните: в информатике важна не только скорость, но и точность!

Готовы погрузиться в мир битов и байтов? Начали!»

ИСПЫТАНИЕ 7 «ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ ЛАБИРИНТ»

«Внимание, команды! Вы достигли финальной станции — «ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ ЛАБИРИНТ». Здесь решается судьба нашего конкурса!

Капитану каждой команды предстоит пройти испытание на знание ключевых терминов из мира информатики и технологий. Перед вами — лабиринт из понятий: алгоритмы, циклы, переменные, интерфейсы и многое другое.

Ваша задача: за 5 минуты ответить на 15 вопросов. Каждый правильный ответ — это шаг к выходу из лабиринта. Чем больше шагов, тем ближе победа!

Капитаны, готовьтесь проявить себя. Время покажет, кто лучше ориентируется в терминологическом лабиринте. Начали!»

ИСПЫТАНИЕ 8 «СЛОВЕСНЫЙ БАЙТ-КОД»

Сейчас мы переходим к следующему этапу — «Словесный Байт-код»!

Представьте себе, что слово — это как программный код, а каждая буква — это команда. Из одного большого слова мы будем создавать множество маленьких, но полезных «программ».

Ваша задача:

Из слова «ПРОГРАММИРОВАНИЕ» составить как можно больше других осмысленных слов!

Правила:

У вас есть всего 4 минуты

Каждое правильно составленное слово — это 0,5 балла

Слова должны быть существующими в русском языке

Можно использовать любые части речи

«Дорогие участники! Поздравляем вас с успешным прохождением всех испытаний конкурса «Знатоки информатики»! Сегодня вы доказали, что обладаете не только глубокими знаниями, но и логическим мышлением, умением работать в команде и быстро находить решения сложных задач.

Каждый из вас — уже победитель, ведь вы отважились бросить вызов миру цифровых технологий и вышли из этого поединка с честью. Мы гордимся вашим энтузиазмом, любознательностью и стремлением к знаниям.

Пусть полученные сегодня навыки и впечатления станут прочным фундаментом для будущих открытий в сфере информационных технологий. Желаем вам новых свершений, ярких идей и неиссякаемого интереса к миру информатики! Спасибо за участие!»