**Своя игра**

**Цель:**

* Формирование умений и навыков, носящих общеинтеллектуальный характер.
* Развитие у школьников творческого мышления,
* Формирование операционного мышления направленного на выбор оптимальных решений.

(Предварительный опрос проводится по школе в начальном звене, среди учителей, родителей перед началом игры. Результаты опроса можно сделать в презентации и вывести на экран или в виде таблиц и крепить на доске) .

**Оборудование:**

* Музыкальные заставки, мультимедийный проектор.
* Колокольчики.

Участвуют две команды по 5 человек.

**Ведущий.** Мы приглашаем вас на игру «Сто к одному». Прошу капитанов представит свои команды. Сегодня мы будем играть с командой «Программа», поприветствуем их, и командой «Алгоритм», поприветствуем их. Слово капитанам.

(Капитаны представляют каждый свою команду (название и краткая характеристика каждого члена команды).)

**Жюри:**

**Начало игры:**

**I. Простая игра**

(Набранные очки идут один к одному).

**Вопрос.** Назовите основные элементы компьютера.

Ответы при опросе.

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Процессор 2. Системный блок 3. Монитор 4. Память 5. Клавиатура 6. Мышь | 27 23 16 11 9 4 |

(Выходят 2 участника под №1 – капитаны; задаётся вопрос и надо зазвонить в колокольчик, чтобы дать ответ. Ответ дает тот, кто быстрей зазвонил в колокольчик, а затем каждый участник команды даёт ответ на этот вопрос. Если ответ совпадает с ответами на табло, игра идёт до тех пор, пока все ответы не будут раскрыты. При 3-х неудачных ответах на вопросы отвечает команда соперников; капитан выбирает один из ответов, предложенный командой или предлагает свой, и если их ответ совпал с ответом на табло, то зарабатывают все очки).

**II. Двойная игра**

(Набранные очки удваиваются).

**Вопрос:** Почему компьютер перестал работать?

Ответ при опросе.

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Отключили. 2. Нет света 3. Зависание 4. Блок питания сгорел 5. Вирус 6. Короткое замыкане | 35 24 16 12 8 5 |

(Выходят 2 участника под №2; задается вопрос и надо быстрее зазвонить в колокольчик. После звонка колокольчика отвечают на вопрос. Если ответ совпадает с ответом на табло, то отвечает вся команда. После 3-х неудачных ответов ход переходит к соперникам. Капитан должен выбрать 1 ответ из 5-и, предложенных командой, или дать свой. Если такой ответ есть на табло, то команда зарабатывает все очки, полученные соперниками.)

**III. Тройная игра**

(Набранные очки утраиваются).

**Вопрос:**Какой вопрос чаще задают люди друг другу, у которых имеется дома компьютер?

Ответы на табло.

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Есть что-то интересное? 2. Какой объем памяти? 3. Подключен ли к интернету? 4. Сколько дюйм экран? 5. Можно прийти поиграть? 6. Сколько стоит? | 23 15 13 9 8 6 |

(Выходит 2 участника под №3. Правила те же, что и в предыдущих случаях).

**IV. Игра наоборот**

(Выбрать самый непопулярный ответ. Команде дается 10 сек на обсуждение, и капитан дает ответ. Если он совпадает с ответом на табло, то команда получает соответственно очки.)

**Вопрос:** Что вы представляете при слове «Трансляция»?

Ответ при опросе на табло.

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Телевизор 2. Радио 3. Магнитофон 4. Красную площадь 5. Передача 6. Парад | 15 30 60 120 180 240 |

**V. Большая игра**

В Большой игре принимает участие команда, которая победила.

Участвуют 2 человека от команды. Поочерёдно задаются вопросы одному, а затем другому. Один участник уходит, а другому задаются вопросы, затем наоборот. Вопросы должны повторяться. Время ответов - 15 сек. Можно набрать 200 очков.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. Кто пишет программы? | программист | 58 | человек | 34 |
| 2. Что обязан делать ученик? | учиться | 34 | делать д/з | 45 |
| 3. Как называют экран компьютера? | монитор | 52 | дисплей | 32 |
| 4. Каким бывает настроение? | хорошим | 13 | плохим | 15 |
| 5. Какая бывает память у компьютера? | оперативная | 26 | внешняя | 34 |

Итоги подводит жюри. Подсчитывают очки и награждают победителей.

Сводная ведомость результатов составляется в произвольной форме.