**«Внеклассное мероприятие – игра, как вид деятельности студента»**

Учение, это форма деятельности, в которой действия человека управляются сознательной целью освоения определенных знаний, навыков, умений.

Учебная деятельность включает в себя:

1) усвоение информации, необходимой для осуществления практической деятельности;

2) освоение приемов и операций, из которых складываются виды деятельности;

3) овладение способами использования информации для правильного выбора и контроля приемов и операций.

Одним из видов деятельности считается игра. Игра – это вид деятельности, в результате которого не производиться ни какой материальный или идеальный продукт. Игра часто служит для отдыха и имеет характер развлечения. Она является реальной деятельностью, в процессе которой решаются конкретные задачи, но в то же время носит условно-символический характер, позволяющий отвлечься от реальной ситуации. Есть много видов игр: индивидуальные, групповые, предметные, сюжетные, ролевые, игры по правилам.

Рассмотрим вид игры - игра по правилам. Регулируется определенной системой правил поведения ее участников. Окружающие люди начинают выступать носителями таких требований. Игра по правилам ориентирована на выигрыш. По общественным признакам она является игровой деятельностью, так как не дает никакого полезного продукта, но по психологической структуре приближается к труду. Здесь целью является не сама деятельность, а результат.

Внеклассное мероприятие «Игра по правилам программирования»

проводиться среди 2-3 курсов

специальности 09.02.03..51 Программирование в компьютерных системах

Приветствуем уважаемых участников игры и зрителей.

Начинается игра по правилам программирования.

На этой игре увидите: соревнование команд в знаниях и умениях по изученным дисциплинам.

Игра состоит из трех этапов:

1 этап Угадай кроссворд – Игра «Кто быстрее?»

2 этап Отдохни и вспомни – Игра «У кого хорошая память?»

3 этап

1 игра – составь программу – Игра «Кто быстрее и правильнее?»

2 игра – угадай картинку – Игра «Кто внимательнее?»

3 игра – найди пары – Игра «Кто программист?»

Подведение итогов – объявление победителей.

**I ЭТАП**

Перейдем к первому (1) этапу: Разминка для программистов (раздать листки с заданием командам)

Общее время на задание 2 минут, но кто быстрее (время объявляет жюри).

**Итоги 1 этапа:**

**1. Командам сдать листки**

**2. Помощникам заполнить по листам общую схему кроссворда, подвести итоги и объявить баллы.**

**На 1 этапе количество баллов за каждое правильно угаданное слово – 1 балл.**

**1 команда (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ баллов**

**2 команда (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ баллов**

**3 команда (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ баллов**

**4 команда (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ баллов**

**II ЭТАП**

Перейти к следующему этапу – «отдохни и вспомни» (2 этап – раздать листы с текстом, слушаем по очереди чтение текста каждой командой, затем задать всем вопрос – Какой это язык программирования?).

**Итоги 2 этапа:**

**Поблагодарить команды за чтение, оценка жюри – 3 балла максимум (3 балла – все верно, 2 балл – часть неверно, 1 баллов – все неверно).**

**1 команда (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ баллов, всего баллов \_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**2 команда (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ баллов, , всего баллов \_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**3 команда (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ баллов, всего баллов \_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**4 команда (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ баллов, всего баллов \_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**III – I ЭТАП**

Новый 3 этап – 1 игра «Составь программу» (раздать листки с заданием командам). Общее время 2 минуты, но кто быстрее (1 балл добавить) – время объявляет жюри и максимальное количество баллов за ответ три балла (3 балла – все верно, 2 балл – часть неверно, 1 баллов – все неверно).

**Итоги 3 этапа (игра 1):**

**Жюри проверить правильность программ и выставить баллы.**

**На 3(1) этапе количество баллов за правильно составленную программу:**

**1 команда (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ баллов, скорость \_\_\_\_\_\_\_,**

**всего баллов \_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**2 команда (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ баллов, скорость \_\_\_\_\_\_\_,**

**всего баллов \_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**3 команда (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ баллов, скорость \_\_\_\_\_\_\_,**

**всего баллов \_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**4 команда (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ баллов, скорость \_\_\_\_\_\_\_,**

**всего баллов \_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**III - II ЭТАП**

Начинается 3 этап 2-ая игра «Угадай картинку» (раздать листки с заданием командам, общее время на задание 1 минута, слушаем по очереди, оцениваем, кто откликнулся быстрее (за скорость 1 балл), максимальное количество баллов за ответ 3 балла - 3 балла – все верно, 2 балл – часть неверно, 1 баллов – все неверно).

**Проверить правильность названия картинки и объяснений - почему я так думаю?**

**На 3(2) этапе количество баллов за ответ:**

**1 команда (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ баллов, скорость \_\_\_\_\_\_\_,**

**всего баллов \_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**2 команда (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ баллов, скорость \_\_\_\_\_\_\_,**

**всего баллов \_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**3 команда (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ баллов, скорость \_\_\_\_\_\_\_,**

**всего баллов \_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**4 команда (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ баллов, скорость \_\_\_\_\_\_\_,**

**всего баллов \_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**III - III ЭТАП**

Начинается 3(3) этап 3-я игра «Найди пару» (даны слова, отберите те из них, которые отвечают представленным командам вопросам). За каждое правильное слово 1 балл.

**Жюри проверить правильность слов и подвести ИТОГИ (Кто из команд достоин слова ПРОГРАММИСТ).**

**1 команда (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ баллов, всего баллов \_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**2 команда (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ баллов, , всего баллов \_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**3 команда (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ баллов, всего баллов \_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**4 команда (\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ баллов, всего баллов \_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Выигрывает команда (ы) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**I ЭТАП**

Кроссворд для программистов

По горизонтали:

2) Программный продукт обладает внутренней организацией, у него есть внутренняя ***– структура***

3) Печатающее устройство для регистрации информации на бумажный носитель – ***принтер***

6) Накопители на кассетной магнитной ленте – ***стриммер***

13) Строиться на базе алфавита, состоящего из букв, цифр и других символов - ***код***

17) Специально написанная программа способная самопроизвольно присоединяться к другим программам - ***вирус***

По вертикали:

1) Папка, хранящая удаленные файлы и папки, с возможностью их восстановить - ***корзина***

4) Комплекс средств позволяющих человеку общаться с компьютером через естественные среды: звук, видео, графику, тексты и др. - ***мультимедиа***

5) Стандартная программа позволяет создавать и редактировать простые текстовые файлы, без иллюстраций и текста - ***блокнот***

7) Ограниченная прямоугольной рамкой и выделенная отличительным цветом часть экрана, позволяет просматривать, выбирать, вводить и изменять информацию в ее зонах - ***окно***

8) Устройство для чтения и записи информации на магнитном диске - ***дисковод***

9) Язык искусственного интеллекта, разработанный в России - ***Рефал***

10) Накопители на жестких магнитных дисках получили широкое распространение в ПК - ***винчестер***

11) Устройство, соединяющее две сети, использующие одинаковые методы передачи данных – ***мост***

12) Кнопка на Панели задач для вызова Главного меню - ***пуск***

14) Устройство, выполняющее модуляцию и демодуляцию информационных сигналов ЭВМ по каннам связи - ***модем***

15) Носитель информации с наименьшей информационной емкостью - ***дискета***

16) Сведения об окружающем мире - ***информация***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 1 КОМАНДА | | | | |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 3,4,5,10 | | |  |  |  |  |
|  | 2 КОМАНДА | | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 2,15,16,1 | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | М |  |  |  | 10 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | У |  |  |  | В |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | Л |  | 5 |  | И |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | Ь |  | Б |  | Н |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | Т |  | Л |  | Ч |  |  |
|  |  |  | 16 |  |  |  |  |  | И |  | О |  | Е |  |  |
|  |  |  | И |  |  |  |  |  | М |  | К |  | С |  |  |
|  | 15 |  | Н |  |  |  |  |  | Е |  | Н |  | Т |  |  |
|  | Д |  | Ф |  |  |  | 12 |  | Д |  | О |  | Е |  |  |
|  | И |  | О |  | 1 | 3 | **П** | Р | И | Н | Т | Е | Р |  |  |
| 2 | С | Т | Р | У | К | Т | **У** | Р | А |  | 14 | 11 |  | 9 |  |
|  | К |  | М |  | О | 6 | **С** | Т | Р | И | М | М | Е | Р |  |
|  | Е |  | А |  | Р | 13 | **К** | О | Д |  | О | О |  | Е |  |
|  | Т |  | Ц |  | З |  |  | К | И |  | Д | С |  | Ф |  |
|  | А |  | И |  | И |  |  | Н | С |  | Е | Т |  | А |  |
|  |  |  | Я |  | Н |  |  | О | К |  | М |  |  | Л |  |
|  |  |  |  |  | А |  |  | 7 | О |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | В | И | Р | У | С | 17 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | О |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | Д |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 8 |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  | Команда 3 - 6,14,9,11 | | | | | | |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  | Команда 4 - 13, 7,8,17 | | | | | | | |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 2 КОМАНДА | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 2,15,16,1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | 1 КОМАНДА | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | 3,4,5,10 |  |  |  |  | 4 |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 10 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 5 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | 16 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 15 |  |  |  |  |  | 12 |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  | **3** |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 2 |  |  |  | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  | **6** |  |  |  | 14 | 11 |  | 9 |  |
|  |  |  |  |  |  |  | **13** | 7 | 8 |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 17 |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  | Команда 3 - 6,14,9,11 | | |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  | Команда 4 - 13, 7,8,17 | | |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**II ЭТАП**

Текст без ключевых слов, читая студенты, вставляют название языка программирования.

Команда 1

Python – высокоуровневый язык программирования общего назначения, ориентированный на повышение производительности разработчика и читаемости кода. Синтаксис ядра Python минимален. В то же время стандартная библиотека включает большой объем полезных функций.

Команда 2

Язык Си проектировался как инструмент для системного программирования с ориентацией на разработку хорошо структурированных программ. Компиляторы языка Си работают почти на всех типах ЭВМ в операционных системах UNIX, MS-DOS, Mac OS, OS/2, Windows и др.

Команда 3

Язык Паскаль, созданный первоначально для обучения программированию как системной дисциплине, скоро стал широко использоваться для разработки программных средств в профессиональном программировании. Язык Паскаль позволяет четко реализовать идеи структурного программирования и структурной организации данных.

Команда 4

Фортран – первый язык программирования высоко уровня, получивший практическое применение, имеющий транслятор и испытавший дальнейшее развитие. Современный Фортран приобрел черты, необходимые для эффективного программирования для новых вычислительных архитектур, позволяет применять современные технологии программирования, в частности, ООП.

**III ЭТАП**

1) Карточки (слова из программ на языке программирования Паскаль и Си, которые необходимо соединить – разложить полоски и квадратики в виде ЦВЕТКА):

***Команда 1***

Procedure <имя> (Формальные параметры);

Const …;

Type …;

Var …;

begin

<операторы>

End;

***Команда 2***

Function <имя> (Формальные параметры): <тип результата>;

Const …;

Type …;

Var …;

Begin

<операторы>

End;

***Команда 3***

Структура классического (нестандартного) определения функции:

Тип\_результата

Имя\_функции (список\_формальных\_параметров)

Спецификация\_формальных\_параметров

{

Определение\_объектов

Исполняемые\_операторы

}

***Команда 4***

Тип\_результата

Имя\_функции (Спецификация\_формальных\_параметров)

{

Определение\_объектов

Исполняемые\_операторы

}

2) Картинки с объектами приложения офис MS Access. Необходимо дать характеристику объекту, изображенному на картине и его назначение.

Команда 1 – форма

Команда 2 – Таблица

Команда 3 – Отчет

Команда 4 – Запрос

3) Сопоставить словосочетания из дисциплины «Базы данных» и текст характеризующий именно эти слова.

Команда 1 Поле БД – имя, тип, длина

Команда 2 Нормальная форма БД – первая, вторая, третья

Команда 3 Модель БД – иерархическая, сетевая, реляционная

Команда 4 Ключ БД – простой, составной, первичный