

Міністерство освіти і науки України
Тернопільський національний педагогічний університет
імені Володимира Гнатюка

Кафедра інформатики та
методики її викладання

Методична розробка виховного заходу з інформатики
у 10-11 класах СЗОШ № 24
м. Тернополя, проведеного 22 березня 2013 року
на тему: **«Форт Буаяр»**

підготували та провели
студенти-практиканти V курсу
фізико-математичного
факультету
Демчук Олег
Петько Тетяна
Шептицький Сергій

Тернопіль – 2013

Тема: Форт Буаяр

Дата проведення: 22.03.2013 року

Час проведення: 13:35

Місце проведення: кабінет інформатики

Середній вік учасників: 10-11 класи

Кількість учасників: 15

Актуальність: повторення і узагальнення набутих знань по інформатиці

Мета:

- узагальнити й систематизувати знання учнів з інформатики;
- прищеплювати учням інтерес до інформатики;
- розвивати логічне мислення, творчість, працьовитість, впевненість у власних силах;
- вчити швидко і правильно орієнтуватись у нестандартних ситуаціях, допомагати один одному.

Форма проведення: змагання

Попередня робота:

- виготовляються ключі-підказки та файл з зображенням ключів, натискаючи на які лівою кнопкою миші, можна одержати підказку;
- виготовляються плакати із зображенням форту Буаяр, вежі для Мольфара та скарбницю;
- готуються необхідні завдання на комп'ютері;
- готуються призи.

Проводиться анкетування учасників з метою виявлення їхніх інтересів.

Правила гри

У грі беруть участь по 5 учнів з кожного класу. Кожен учасник бере участь у одному чи двох конкурсах. Завдання виконує один учень, а інші можуть йому підказувати. Час для виконання завдання обмежений — 1-5 хв. Буде проведено 8 конкурсів. За правильно виконане завдання учасники отримують ключ-підказку. Із зібраних текстових підказок потрібно вгадати слово, яке допоможе їм пройти до скарбниці. В скарбниці знаходиться головний приз — буаяри (шоколадки, на яких написано «1 гривня»).

Організація гри

У грі ведучій (вчителю-практиканту) допомагають:

I учениця — супроводжує гру першої команди (Вікторія);

II учениця — супроводжує гру другої команди (Лілія)

I вчитель-практикант — стежить за часом виконання завдання і зберігає ключі-підказки (Метроном);

II вчитель-практикант — ставить запитання (Мольфар).

У комп'ютерному класі оформлено декорації до кожного завдання. Вікторія та Лілія підводять учасників, що мають виконувати завдання до місця його виконання. В класі знаходиться оформлена скарбниця. Ключі-підказки відкриваються безпосередньо перед скарбницею, використовуючи ролик Flash на вчительському комп'ютері.

Ведуча. Добрий день, дорогі друзі. Сьогодні у нас незвичайне свято. Це свято розуму, кмітливості, винахідливості і не тільки. Сьогодні ми побуваємо у форті Буаяр, ключі від якого допоможе знайти інформатика. Саме так. Адже знання з інформатики допоможуть розв'язати завдання, поставлені мешканцями форту. Вони зацікавлені в тому, щоб скарб залишився в них.

А зараз давайте привітаємо команди шукачів пригод, які не побоялися прийти до нашого форту. Супроводжують команди чарівні дівчата — Вікторія та Лілія. Я бажаю нашим учасникам саме перемоги у здобутті скарбу. Дозвольте представити наших капітанів команд та проголосити девізи.

(Представлення. Проголошення девізу.)

I. Петро в Екселі й Аксесі

Керівник усіх процесів.

Формули він добре знає

І уміло набирає.

Він ще також в нас артист,

Ще й хороший програміст,

Симпатичний джентельмен,

У науках супермен.

II. Вміє без проблем Олег

В Інтернеті поблукати,

Реферати для колег

Може вміє роздрукувати.

Знає інформатику

Коли треба, вивчить.

Як потрібна допомога,

Він завжди нас виручить.

Девіз придумує кожна команда заздалегідь.

Ведуча. Тож вперед, шановні учасники! Метроном буде слідкувати за часом виконання завдання. Пам'ятайте! На виконання кожного завдання буде надано певний час — від 1 до 5 хвилин. Всього у вас буде 8 випробувань. За правильну відповідь ви отримаєте ключ-підказку. Зібрані вами підказки допоможуть відгадати шифр до скарбниці. А в скарбниці міститься головний приз — буаяри. Отже, чим більше ключів, тим більше шансів ви отримуйте для того, щоб відгадати слово.

А зараз настала черга розпочати гру. Тому бажаємо командам надійним шляхом йти, вершини перемоги у цій грі досягти. Увага! Ми починаємо гру.

(Звучить гонг)

Для того, щоб здобути перший ключ, необхідне вміння швидкого пошуку інформації і при цьому — знаходження «ключа до замка». (*Командаи обирають гравця. Час для виконання завдання — 3 хв.*).

Завдання. Ви знайдете підказку у текстовому файлі, що був створений 18. 03. 13. Але, щоб відкрити файл, потрібно знайти пароль, який знаходиться в графічному файлі, що має математичну назву. Обидва файли знаходяться на диску D в папці «Форт Буаяр».

(*Назва графічного файлу konys.jpeg. В ньому є малюнок принтера, який і є паролем. В текстовому файлі написано: «Ваш ключ у людини, яка сидить у 1 ряду, 2 місце від вікна»*).

(Підказка на 1-му ключі: **«Це пристрій для зберігання інформації»**.)

Ведуча. Вітаю команду _____! Ви отримали перший ключ. (*Якщо завдання не виконано, не засмучуйтесь. Це тільки перше випробовування. І все ще попереду*). А наступне запитання вам запропонує мудрий Мольфар. (*Вибір учасника*).

Мольфар. Сьогодні у мене свято. Бо до мене прийшла справжні красуні (красені). А я вже старий. Але з плином часу я знаходжу мудрість. Отже, слухай уважно запитання, але пам'ятайте, що на відповідь у вас всього 1 хв.

В одного пристрою їх є багато:

Вісімдесят чотири чи сто одна,

І кожна з них щось інше означає.

Одна стирає, інша пише букву «е».

Та треба всіх їх знати,

Щоб з комп'ютером працювати!

(*Клавіші клавіатури*).

Мольфар. Ви молодець! Справжній знавець комп'ютера. Приймайте ваш ключ. (*Якщо відповідь неправильна, не засмучуйтесь! У вас ще не один шанс*). Вперед за гідами.

(Підказка на 2-му ключі: **«Належить до зовнішньої пам'яті»**.)

(Підійшли до стола, на якому розміщений конверт із завданням).

Ведуча. Давньогрецький мудрець Софокл називав чудом із чудес людину. А для участі у 3-му випробовуванні мені потрібно по одній людині з команди, справжніх мислителів. *(Команди вибирають учасників).* Ваше завдання — розв'язати анаграму та вилучити зайве слово в такій послідовності: сикд, сокун, йатб, шимак. *(Час для виконання завдання — 2 хв. Відповідь: диск, конус, байт, мишка. Зайве слово – конус.)*

Ведуча. Ви справжній мудрець, а в нагороду за це отримуєте ключ. *(Вручає йому ключ-підказку).*

(Якщо відповідь неправильна, не розчаровуйтеся. Ви ще не філософ, але я впевнена, що попереду вас чекають перемоги). Вперед до наступних випробувань.

(Підказка на 3-му ключі: «Можна встановити ступінь захисту інформації».)

Ведуча. Для наступного завдання нам потрібні учасники, які не боїться труднощів і вміють знаходити інформацію навіть там, де її важко знайти. *(Вибір учасника. Час виконання завдання — 4 хв.)*

На робочому столі на комп'ютерах міститься текстовий файл «Завдання 4». Відкривши його, ви побачите чистий аркуш паперу. Саме так мешканці форту зуміли приховати цінну інформацію. Ваше завдання — виявити її. Для цього:

1. Змінити колір фону аркуша на синій.
2. Знайти написане слово за розміром літер.
3. Відтворити зображення, вибравши в контекстному меню команду Формат малюнка та встановити яскравість і контраст 50 %.

(У файлі міститься слово «АРИФМОМЕТР» та його зображення).

Ведуча. Молодець! Ви здобули команді ключ-підказку. *(Якщо завдання не виконане, не втрачайте надії. Ще не все втрачено, у вас попереду ще багато випробувань).*

(Підказка на 4-му ключі: **«Належить до магнітних носіїв».**)

Ведуча. Всім відомо, що інформатика — наука століття, вона не дає сумувати ерудиту. І наступний ключ не за горами — шукайте колбу з чарівними плодами.

Ви бачите колбу з кількома конвертами. В кожному з них є аркуш паперу. В усіх конвертах він порожній, лише в одному з цих конвертів міститься завдання. Отже, нам потрібні учасники з добре розвинутою швидкістю думки і логіки. *(Вибір учасника. Час виконання завдання — 4 хв.)*

Завдання. За допомогою програми Total Commander на диску D знайдіть заархівований файл PK1. Розархівуйте його. В ньому буде вказано ім'я людини, в якій ви знайдете ключ. *(У файлі написано слово «Ведуча» — саме вона вручить ключ).*

(Підказка на 5-му ключі: **«Цей пристрій вивчався в жовтні місяці в 10 класі»**)

Ведуча. Ви молодці! Впорались із цим завданням. *(Якщо завдання не виконане, не засмучуйтесь. У вас є ще шанси перемогти. Не забувайте, що вас супроводжує Вікторія, а вона, я впевнена, допоможе здобути перемогу.)*. Тож вперед до перемоги.

Ведуча. Зараз нам потрібна люди, які мають художні здібності, тобто добре малюють. *(Вибір учасника)*. Але щоб дізнатись, що ви повинні намалювати, пропоную командам відгадати загадку:

Я показую об'єкти,
 Фото-, відеопроєкти.
 Я не плеєр, не мотор,
 А звичайний ... *(монітор)*.

Завдання. В графічному редакторі Corel Draw якнайточніше зобразити монітор, що є в нашому класі. *(Час виконання завдання — 5 хв.)*

(Підказка на 6-му ключі: **«Одним з елементів цього пристрою є захисна шторка».**)

Ведуча. Ви показали, що в нашій школі є послідовники великих художників. За це ви отримуєте ключ-підказку. *(Якщо завдання не виконане, дуже шкода, що ви не встигли виконати завдання. Але це не страшно. Адже ви ще не Леонардо да Вінчі чи Рафаель. У вас все попереду.)* А зараз вас знову чекає мудрий Мольфар.

Мольфар. Вітаю вас у нашому царстві тиші. Навколо мене тільки книги. Але вони дають мені знання. Думаю, що і вам теж. Посміхніться і уважно слухайте запитання:

Спочатку дві букви від імені **Алла**,
 За ними «гора» другий склад заховала.
 Тепер вже нам перша частина відома.
 І друга частина теж дуже знайома.
 У «ритмі» відскочила літера «і»,
 Чим швидше з'єднайте частинки оті!
(Алгоритм).
(Час для виконання завдання — 1 хв.).

Мольфар. Ви — справжній інтелектуал, дали правильну відповідь і за це отримуєте ключ. А зараз швидше до команди. *(Якщо відповідь неправильна, дуже прикро, але у вас ще залишилося останнє випробування. Не гайте часу).*

(Підказка на 7-му ключі: «**Найчастіше використовується учнями для перенесення інформації з одного комп'ютера на інший.**».)

Ведуча.
 А зараз останній конкурс —
 Це твій шанс.
 Шкатулки дві у руки ти візьми,
 Для себе долю обери:
 Жаданий ключ, а може, і задача,
 Твій шанс, твоя удача.

Ведуча. Зараз перед вами складне завдання: потрібно вибрати учасника, в якого добре розвинена інтуїція і який є справжнім програмістом. Адже вам пропонується дві шкатулки: в одній ключ, а в другій — задача. І саме від учасника буде залежати, що він обере: ключ чи задачу. *(Вибір учасника.)*

Завдання. Знайдіть програму, написану мовою Паскаль із назвою *Piramida*. Виконайте її за таких вхідних даних: $a = 3$, $H = 6$. Кожне отримане число потрібно зменшити в 3 рази, перше вкаже на ряд, а друге на місце. Там сидить людина, що вручить вам ключ. *(Час для виконання — 5 хв.) (Була складена програма до задачі: «Знайдіть площу основи та об'єм правильної чотирикутної піраміди із стороною основи a і висотою H . Результат програми $S=9$, $V=18$. Отже, отримаємо ряд3, місце 6.)*

(Підказка на 8-му ключі: «Це не вінчестер».)

Ведуча. Ми вітаємо вас. Ви витримали дуже важке випробування і принесли команді ще один ключ. А зараз залишилось пройти найголовніше випробування. Тож вперед до скарбниці. *(Якщо завдання не виконане, не сумуйте. Це було важке завдання. Але у вас є ключі, тому не все втрачено. Вперед до скарбниці.)*

Ведуча. Ми знаходимося біля скарбниці. Щоб одержати скарб, потрібно відгадати чарівне слово. Давайте подивимося, скільки у вас ключів. Ви сьогодні здобули ____ ключів. Тож відкривайте ключі-підказки і думайте! Але пам'ятайте, що у вас всього дві хвилини.

(Відгадування шифру, використовуючи ключі у ролику Flash на вчительському комп'ютері.)

Ведуча. Ви молодці! Ви подолали різноманітні перешкоди, витримали з честю всі випробування, проявили розумові, логічні, художні здібності, показали знання інформатики. І головне — відгадали шифр замка скарбниці форту. Відкривайте її. Для цього потягніть мотузку і отримайте свій приз — скарб буаярів. *(До стіни прикріплена коробка з шоколадками. Шоколадки*

*круглі, на яких написано «1 гривня». Внизу коробки зав'язано бант, після сми-
кання якого коробка відкривається, а учасники їх збирають.)*

Ведуча.

Надійну вибрали

Між терен ви дорогу,

Дісталися скарбниці,

Здобули перемогу!

Тому на пам'ять вам ще кілька призів. (Вручення призів.)

Ми з вами, сподіваюсь,

Зустрінемося не раз.

До зустрічі! Приходьте!

Наш форт чекає вас!

(Якщо слово не вгадали, дуже шкода. Ключове слово було «Дискета».

Але ви чудові команди, наступного разу вам обов'язково пощастить. І для вас заохочувальні призи.)

Ми прощаємось з фортом Буаяр і його мешканцями. До нових зустрі-
чей!