Внеклассное мероприятие по информатике, математике, физике для 9-11 классов

Интеллектуальная игра «100 к 1»



Авторы:

Учитель информатики Строев А.В. Учитель физики Алферова Г.А. Учитель математики Мироненко С.И. Методист по МР Матжиева Е.А.

Цель игры:

- повторение и обобщения знаний учащихся из образовательных областей школьного курса информатики, математики, физики;
- формирование системно-информационного подхода к анализу окружающего мира;
- стимулирование интереса учащихся к предмету в целом, раскрытие прикладного характера предметов.

Задачи игры:

- 1. Воспитательная развитие познавательного интереса, развитие коммуникативных умений.
- 2. Учебная углубление, обобщение знаний из образовательных областей школьного курса
- 3. Развивающая развитие смекалки, кругозора учащихся, логического мышления, внимательности и сообразительности.

Оборудование: Мультимедийный проектор, экран, презентационный слайдфильм игры, заставки передачи «100 к 1».

Подготовительный этап:

В классе выбираются две группы, каждая из которых по 6 человек – игроки, а остальные болельщики. Два человека – «счётная комиссия» ведут учёт очков игроков после каждого тура. К началу игры необходимо подготовить бейджи с именами игроков. Группа из состава болельщиков подготавливают плакаты за своих участников игры. Редколлегия - 4 человека производят оформление класса и расстановку мебели.

Правила игры:

1. 6 участников игры встают за импровизированные игровые столы. На каждый тур по одному участнику выходит к ведущему, тот, кто назовёт наиболее популярный вариант ответа, тот возвращается к команде и ведущий продолжает опрос до трёх промахов (неверных ответов).

- 2. «Игра наоборот» участники должны назвать наименее популярный ответ, тем самым заработав больше баллов
- 3. «Большая игра» один из игроков команды победительницы (с наибольшим количеством баллов) уходит из кабинета (студии), а другому задают шесть вопросов. За15 секунд он должен ответить. Второй игрок за 20 секунд отвечает на те же вопросы, но при повторе меняет ответ.
- 4. По итогам игры все баллы суммируются, и эта сумма будет выигрышем команды.

Ход игры:

Организационный момент. Ведущий приветствует участников игры и зрителей в студии, оглашает правила игры.





