

Положение о проведении интеллектуального тимбилдинга «Информационный умник»

1. Общие положения

Проведение внеклассных мероприятий является важным средством содействия и углубления знаний студентов по информатике. Внедрение методов и приемов обучения, применяемые в игре, способствуют формированию общепрофессиональных, инновационных компетенций студентов.

2. Цели игры

- 2.1. Развитие у студентов способность работать в команде.
- 2.2. Формирование у студентов общеучебных умений и навыков.
- 2.3. Формирование и развитие интереса студентов к занятиям информатикой, расширение кругозора студентов.

3. Задачи игры

- 3.1. Реализация принципа умственного развития студентов;
- 3.2. Развитие познавательной и творческой деятельности студентов;
- 3.3. Привитие навыков самостоятельного поиска новых закономерностей, пробуждение их любознательности;
- 3.4. Развитие культуры коллективного умственного труда.

4. Организация игры.

- 4.1. Внеклассное мероприятие проводится в соответствии с утвержденным планом, положением, методикой проведения игры.
- 4.2. Игра проводится в аудитории, оснащенной вычислительной техникой для демонстрации презентации, а также разнообразной наглядной информацией, размещенной на стенах в аудитории. Весь ход игры представлен в презентации.
- 4.3. Общее руководство организации и проведения игры осуществляется преподавателем дисциплины «Информатика»
- 4.4. Участниками игры являются 4 команды из числа студентов 1 курса
- 4.5. Максимальный состав каждой команды – 5 человек. Среди студентов выбирается для каждой команды по одному капитану.
- 4.6. Время проведения – 60 минут.
- 4.7. Дата проведения – 09 февраля 2023 года.

5. Порядок проведения игры (этапы).

1-й этап: Организационное начало мероприятия.

2-й этап: Основной.

- 1 конкурс «Давайте знакомиться!»
- 2 Конкурс «РАЗМИНКА»
- Конкурс «СЛОВА С КОМПЬЮТЕРНОЙ НАЧИНКОЙ»
- 4 Конкурс «ИНФОРМАТИКА В ЛИЦАХ»
- 5 конкурс «ПОЙМИ МЕНЯ»
- 6 конкурс «КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЖАРГОНИЗМ»
- 7 Конкурс «РОДСТВЕННИКИ»
- 8 конкурс «ЛИДЕРЫ»
- 9 конкурс «Странное письмо»
- Подведение итогов и награждение победителей.

3-й этап: Рефлексия.

4-й этап: Заключительный.

Каждый тур оценивается определенным количеством баллов.

6. Подведение итогов.

- 6.1. Каждый верный ответ оценивается предусмотренным количеством баллов.
- 6.2. По окончании игры подсчитываются баллы участников команд, набранные по проведенным турам.
- 6.3. Определяется команда – победитель по максимальному количеству набранных баллов.
- 6.4. По завершении внеклассного мероприятия осуществляется награждение победителей дипломами, грамотами, а также сладкими призами.