**Рохман Юлія Миколаївна, вчитель інформатики та математики Черкаської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів №8 Черкаської міської ради Черкаської області**

**Інтелектуальна гра «Де логіка»**

**Предмет: інформатика**

**Мета:** Заохотити учнів до вивчення інформатики, математики та фізики. Розвивати логічне мислення, знання з інших предметів, пов’язувати між собою дані різного роду. Виховувати інтерес до предмету, вміння працювати в команді, повагу до оточуючих.

*Презентація до заходу додається.*

**Ведучий 1.** Доброго дня діти і гості. Сьогодні в рамках предметного тижня Математики, фізики та інформатики ми з вами проведемо цікаву гру «Де логіка».

**Ведучий 2.** Чому саме логіка. А тому що логіка допомагає нам у житті вирішувати багато завдань, приймати зважені рішення. Використовуючи логічне мислення, можна з більшою точністю відповідати на тести контрольних робіт чи навіть ЗНО.

**Ведучий** **1**. Тож розпочнемо нашу гру. Вона буде складатися з 5 раундів. Але перед початком давайте познайомимося з командами. Перша наша команда учнів 10 класу. Виберіть капітана і представте назву команди. Друга команда учнів 11 класу. Прошу ваше представлення.

**Ведучий 2.** Ну і вболівальники обох команд будь ласка гучними оплесками підтримайте ваших друзів та однокласників. Тепер оголошую правила гри. Перед вами з’являтимуться завдання, команда, яка першою знає відповідь дзвонить у дзвоник і відповідає на запитання. Кожна відповідь повинна бути обґрунтована. Якщо важко відповісти, то ми будемо пропонувати підказки. Якщо команда відповідає не правильно, то хід передається автоматично супернику, і так поки відповідь не буде розгадана.

**Ведучий 1.** Отож, перший раунд «Знайди спільне, асоціації». Вам буде запропоновано три картинки, об’єднані за певною однакою. Вам потрібно відповісти, що саме їх поєднує, описати кожну картинку за цією ознакою. Тож спробуємо.

**Ведучий 2.** Проводить раунд

Раунд 1. Знайди спільне, асоціації

1. Материнська плата
2. Голова
3. Число 7
4. Картини Шевченка
5. Серце
6. Біт
7. Рукав

**Ведучий 1.** Раунд 2. Формула всього. Вам буде запропоновано логічний ребус у вигляді формули, склавши які – отримаєте третю картинку (відповідь).

**Ведучий 2.** Проводить раунд.

Колесо + бінокль = колесо огляду

Система рівнянь + Олександр блок = системний блок

Техніка + прогрес = технічний прогрес

Мова + програма = мова програмування

Обличчя + книга = фейсбук

Бортовий Комп’ютер + вірус = комп’ютерний вірус

**Ведучий 1. Раунд 3.** Спитаємо у Гугл. Як говорять в народі Гугл знає все. Тож ми вирішили визначити, які дані найчастіше запитують у гул. Система пошуку наскільки розумна, що коли починаєш вводити запитання, то пошук сам пропонує найбільш популярні відповіді. Вам буде запропоновано початок запитанні і ви повинні вгадати, які запити користувачі вводять найчастіше.

**Ведучий 2.** Проводить раунд.

1. Як знайти

**Площу**, людину, роботу

1. Скільки

Коштує біометричний паспорт, **Коштує айфон 5,** Коштує айфон 6

1. Чому так багато

**Грибів,** Різних книг потрібно людині чи Довкола тепла

1. Де купити

Вишиванку, Авто в Польщі чи **Спінер**

1. Який об’єм

**Водню виділиться при взаємодії**

Кисню необхідно для спалювання

Хлору вступив в реакцію з воднем

1. Як вивчити

Табличку множення, **Англійську мову чи** Вірш

1. Скільки важить

**Слон,** Хмара чи Могилевська

1. Як прогуляти

Пари, **Школу** чи Роботу

**Ведучий 1.** Раунд 4. Практична робота. Ми побачили, як ми вмієте логічно мислити і працювати в команді. А зараз попрацюємо практично. Вам буде не легке завдання. Подивимося, які з вас ІТ-ішники. Завдання. За технологічною карткою потрібно обжати кабель на інтернет. Також команді запропоновано скласти комп’ютер, під’єднавши правильно всі пристрої до материнської плати.

**Ведучий 2.** Наша гра підійшла до логічного завершення, тож підводимо підсумки. Дякуємо за увагу, до нових зустрічей.