

Учреждение образования  
«Могилевский государственный областной лицей №2»

Методическое объединение  
учителей математики и информатики

# **Информационно- математический КВН**

Разработали: И. А. Лосева  
Н. А. Вишнеревская

Могилев  
2015

**Цель мероприятия:** формирование познавательного интереса к математике и информатике, расширение кругозора во внеурочное время, способствующих достижению успеха в изменяющихся условиях современного общества.

**Методическая цель:** совершенствование профессионального мастерства педагогов через подготовку, организацию и проведение открытых внеклассных мероприятий; умение воспроизводить базовые знания по математике и информатике во внеурочное время, готовность использовать полученные знания и умения.

**Задачи мероприятия:**

- ✚ **воспитательная:** формирование чувства коллективизма, активной позиции учащихся, вовлечение их в самостоятельную творческую деятельность, повышение интереса к изучаемым дисциплинам;
- ✚ **учебная:** формирование познавательного интереса к математике и информатике, расширение кругозора учащихся;
- ✚ **развивающая:** развитие коммуникативной компетенции.

Добрый день, дорогие друзья. Мы рады приветствовать всех собравшихся в этом зале.

Сегодня мы посвятим игру двум наукам, достаточно сложным и интересным: царице всех наук – математике, и довольно новой науке, которой исполнилось всего - ничего двадцать с лишним лет - информатике.

Математика и Информатика присутствуют везде и всюду, даже там, где их присутствие подчас неочевидно.

Поэтому цель нашего мероприятия заключается в том, чтобы показать, что это именно так и есть.

Чтоб водить корабли,  
Чтобы в небо взлететь,  
Надо многое знать.

И много уметь.  
И при этом вы заметьте-ка,  
Очень важно знать науки  
Математику и информатику!

Почему корабли  
Не садятся на мель,  
А по курсу идут  
Сквозь туман и метель?  
Потому что, потому что,  
Вы заметьте-ка,  
Капитанам помогает  
Математика и информатика!

Чтоб врачом, моряком  
Или лётчиком стать.  
Надо прежде всего  
Науки эти вам знать.  
И на свете нет профессий  
Вы заметьте-ка,  
Где бы вам не пригодилась  
Математика и информатика!

Конкурсы мы начинаем,  
Милые мои друзья.  
Две команды на игре,  
Их сейчас представлю я.

Команды, пожалуйста, займите свои места. Первая команда - «...»,  
вторая команда - «...». Представление членов жюри.

Первый конкурс: «Разминка»

Назовите имя математика



Назовите имя человека, внесшего огромный вклад в развитие компьютерной техники



Назовите имя математика



Назовите имя человека, внесшего огромный вклад в развитие компьютерной техники



Назовите имя математика



Назовите имя математика, создателя первой вычислительной машины,  
в честь которого назван один из языков программирования



Мы начинаем первый конкурс, который называется **«Анаграммы»**.  
Команды получают задания и выполняют их.

Всем успехов пожелаю,  
Думать, мыслить, не зевать,

Быстро логику включать...

**а т е т к м и м а а    математика**

**к ь у н о р ж с о т    окружность**

**е л а и н п и м р я т    планиметрия**

Следующий конкурс: **«Пословицы, поговорки»**

Нужно как можно больше назвать пословиц с числительным. Например:

Семь раз отмерь, один раз отрежь.

**Пословицы и поговорки**

1. Семь пядей во лбу.
2. Седьмая вода на киселе.
3. У семи нянек дитя без глазу.
4. Семеро одного не ждут.
5. Семь бед - один ответ.
6. Семь пятниц на недели.
7. Семь вёрст до небес и всё лесом..
8. Первый блин комом.
9. Первая брань лучше последней.
10. Один за всех и все за одного.
11. Один и дома горюет, а двое и в поле воюют.
12. Один карась сорвется, другой сорвется, третий, бог даст, и попадетсЯ.
13. Один с сошкой, а семеро с ложкой.
14. Одна ласточка весны не делает.

- 15.Одной рукой и узла не развяжешь.
- 16.Обещанного три года ждут.
- 17.За двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь.
- 18.Два медведя в одной берлоге не живет.
- 19.Двум смертям не бывать, одной не миновать.

### **Турнир «Самый умный»**

Передача зародилась в Великобритании. Разработчиком игры является компания Celador, которая в своё время радовала нас «Слабым звеном» и «Миллионером».

В принципе игра «Самый умный» — это и есть смесь двух вышеназванных передач + игра по спец. темам. Участники борются а за титул «Самого умного».

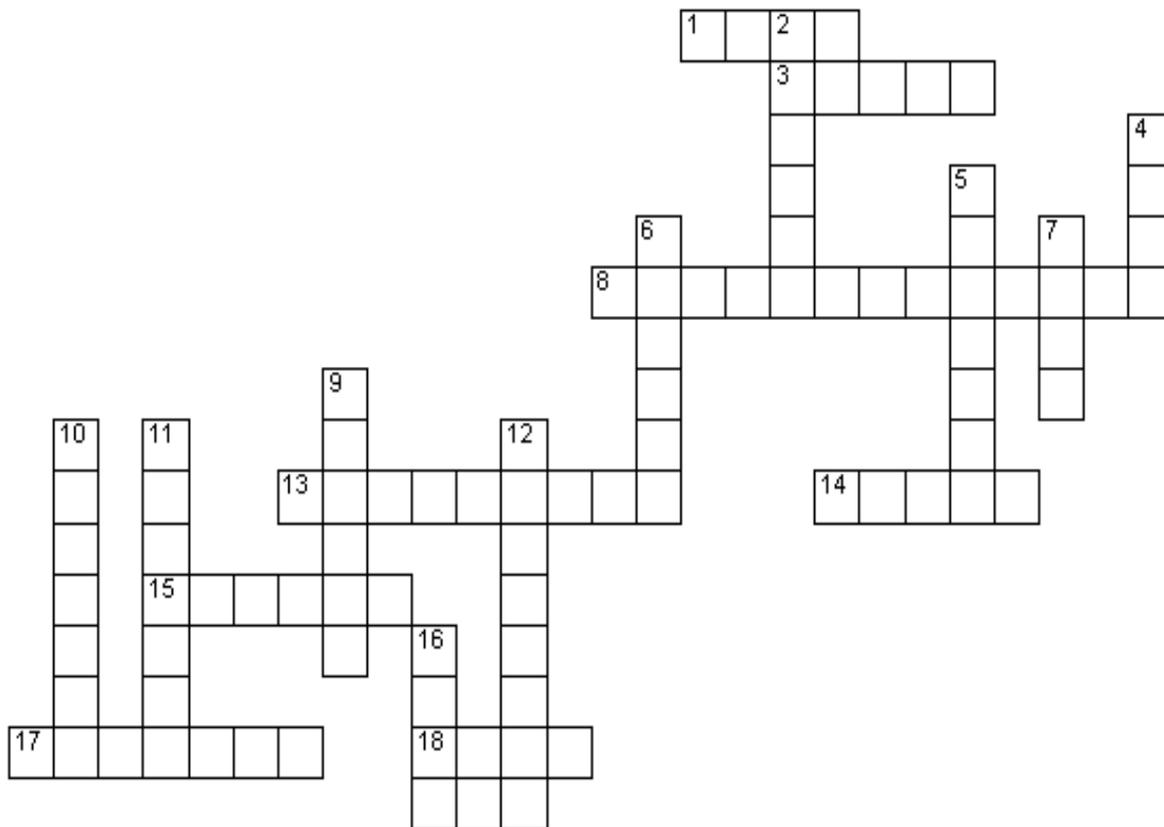
Проведем мини-опросы «Самый умный» по информатике, математике и общим вопросам. Команда, которая даст больше правильных ответов за 10 минут — победит.



Следующим будет конкурс капитанов. Капитанам предлагается за компьютерами пройти тест по тригонометрии. А в это время команды разгадывают кроссворд на знание устройств компьютера.

#### **Вопросы по горизонтали:**

- 1.Что находится в правой крайней части панели задач?
- 3.Состоит из отдельных файлов.
- 7.Что составляет основную часть компьютера?



8. Это служит для выбора одного из взаимоисключающих вариантов.

13. Строка непосредственно под верхней границей окна, содержащая название окна.

15. Что располагается в нижнем левом углу рабочего стола?

17. Из чего состоит панель?

18. Основную часть экрана занимает рабочий...

### **Вопросы по вертикали:**

2. Набор предлагаемых значений.

4. «Грызун» для компьютера.

5. Рамка, ограничивающая окно с четырёх сторон.

6. Нажатие на клавишу мышки.

9. Что обеспечивает присваивание какому – либо параметру определённого значения?

11. Один из основных видов значков.

13. Что позволяет плавно изменять значение какого – либо параметра.

16. Как называется кнопка, которая позволяет вызвать главное меню.

17. Один из основных элементов графического интерфейса.

## **Подведение итогов.**

### **Заключение. РЕЧЬ СТИВА ДЖОБСА ПЕРЕД ВЫПУСКНИКАМИ СТЭНФОРДСКОГО УНИВЕРСИТЕТА**

Ваше время ограничено, поэтому не тратьте его на жизнь чей-то чужой жизнью. Не попадайте в ловушку догмы, которая говорит жить мыслями других людей. Не позволяйте шуму чужих мнений перебить ваш внутренний голос. И самое важное, имейте храбрость следовать своему сердцу и интуиции. Они каким-то образом уже знают то, кем вы хотите стать на самом деле. Всё остальное вторично.

Награждение призами.