Стародубцева Валерия Александровна,

учитель информатики, МБОУ «Гимназия №33 г. Донецка»

**Игра «Инфополия» (идея, реализуемая на уроках информатики)**

В своей педагогической деятельности на уроках информатики довольно часто использую нестандартные формы обучения, в частности, игры. Так, особый интерес у обучающихся вызывает адаптированная к учебному процессу игра «Монополия» (или, как мы с учениками ее называем, «Инфополия»).

«Монополией» является экономическая и стратегическая настольная игра для 2-х и более человек. За основу «Инфополии» взята базовая цель игры-оригинала – приобретение имущества. В адаптированной игре валюта отсутствует. Вместо этого есть система заданий разного уровня сложности, позволяющая приобретать нужную собственность. По окончанию игры достигается конкретная поставленная ранее цель.

В «Инфополию» играем с учениками 7-го класса при изучении комплектующих персонального компьютера (далее – ПК) и его устройств.

Игра состоит из нескольких этапов. Один из них (организационный) проходит до начала игры, остальные – во время ее проведения.

1-й этап – организационный. Проходит накануне игры. Класс знакомится с правилами (Приложение 1), с целью игры (собрать высокопроизводительный ПК), делится на команды (кампании по сборке персональных компьютеров), выполняет заготовки (название и логотип кампании), изучает информационный материал, который понадобится во время игры.

2-й этап – приветственный. Ведущий (учитель) произносит приветственной слово. Каждая команда представляется – озвучивает название и демонстрирует логотип своей кампании.

3-й этап – игровой. Участники команд, выполняя задания ведущего, стараются собрать наиболее высокопроизводительный ПК. Для достижения итоговой цели у команд есть 5 блоков заданий. Участникам команд предлагается выбрать уровень сложности вопроса (от простого к сложному). В зависимости от выбранного уровня заданий командам выдается набор компонентов ПК (от слабого к мощному, соответственно).

Блок заданий №1 – «Мозг ПК».

Предлагаются вопросы об истории возникновения и эволюцией процессора и материнской памяти, их техническими характеристиками. По результатам блока участники получают комплектующие ПК – процессор и материнскую плату.

Блок заданий №2 – «Мультимедиа».

В данном блоке сосредоточены вопросы, связанные с историей возникновения и эволюцией видео- и звуковой карт, их техническими характеристиками. По результатам блока участники получают комплектующие ПК – видеокарту и звуковую карту.

Блок заданий №3 – «Память».

Участникам игры предлагается ответить на вопросы, связанные с историей возникновения и эволюцией оперативной и долговременной памяти, их техническими характеристиками. По результатам блока участники получают комплектующие ПК оперативной и долговременной памяти.

Блок заданий №4 – «Информация».

В указанном блоке собраны вопросы, связанные с устройствами ввода и вывода информации (клавиатура, мышь, принтер, сканер). По результатам блока участники получают комплектующие ПК – клавиатуру, мышь, принтер, сканер.

Блок заданий №5 – «Коммуникация».

Предлагаются вопросы, связанные с историей возникновения и эволюцией устройств, отвечающих за подключение к сети (локальной и глобальной), устройств для общения, их техническими характеристиками. По результатам блока участники получают комплектующие ПК – устройства, отвечающие за подключение к сети (локальной и глобальной), устройства для общения (гарнитура, веб-камера).

4-й этап – финальный. Каждая команда презентует тот вариант компьютера, который у них получился по итогам игры. Участники делают вывод о том, насколько производительным будет получившийся ПК.

5-й этап – награждение. Выигравшая команда награждается дипломом победителя.

Таким образом, данный вид деятельности не только углубляет знания в сфере информационно-коммуникационных технологиях, способствует у обучающихся развитию навыка подбора комплектующих ПК, но и развивает коммуникационные навыки и навыки построения причинно-следственных связей.

**Приложение 1**

**Правила игры «Инфополия».**

1. При правильном ответе на выбранный вопрос участник получает соответствующего уровня комплектующие ПК. В случае неправильного ответа участник команды получает худший вариант таких деталей.
2. Название и логотип кампании по сборке персональных компьютеров должны быть оформлены командами в графическом редакторе и распечатаны на принтере.
3. Порядок ответа в каждом блоке заданий определяется с помощью дополнительного вопроса. Команда, первая и правильно ответившая на дополнительный вопрос, первой выбирает уровень вопроса в блоке.
4. В каждом блоке заданий содержится 3 вопроса разного уровня сложности. Вопрос простого уровня сложности имеет форму теста (вопрос и 4 варианта ответа), среднего – команде нужно окончить предложение, сложного – требуется дать развернутый ответ на вопрос.
5. Каждая команда обладает возможностью 1 раз получить подсказку от ведущего на любом этапе игры.
6. Подсчетом правильных ответов команд занимается счетная комиссия в составе 3-х человек (учителя и старшеклассники).