**СЦЕНАРИЙ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ «ИНФОРМАТИК +»**

**Т. Тукач**

**ШГПИ**

**Руководитель: к.п.н., доцент Н.Н. Устинова**

Игра – особая форма взаимодействия школьника любого возраста с окружающим миром. Уроки в форме игры формируют положительное мотивацию к познавательной деятельности, воображение, стимулируют принятие решений в различных ситуациях, активируют общение, выполнение различных социальных ролей. Рассмотрим пример игры «Информатик+», которая была проведена с учащимися 7-9 классов в рамках профориентационного мероприятия «Профессиональные пробы 2015».

*Правила игры.* Количество игроков от 8 до 30 человек за одним игровым столом. Игра начинается с раздачи карт, по одной на каждого игрока. Каждая карта обозначает одну из игровых ролей. Увидеть ее может только тот игрок, которому она досталась, карта ведущего также внутри колоды. Среди ролей в этой игре предусмотрены «вирусы» и «ярлыки».

Перед началом игры, каждый смотрит свою карту и узнает игровую роль, которую ему предстоит играть.

Весь игровой процесс, условно делится на две основные части – «день» и «ночь». Первая «ночь» предназначена для знакомства. Когда ведущий объявляет о наступлении «ночи», все игроки должны закрыть глаза. По команде ведущего, просыпаются сетевые черви и компьютерный вирус. Игроки с этой ролью открывают глаза, знакомятся друг с другом, а так же с ведущим.

По очередной команде, школьники, играющие роль сетевых червей и компьютерных вирусов засыпают, и ведущий по тому же принципу знакомится с другими обладателями активных ролей (подробнее о назначении каждой роли, описано ниже). После того, как все игроки с активными ролями, показали себя ведущему - все просыпаются, и начинается «день».

Активной считается роль, которая может просыпаться ночью и совершать различные действия, предусмотренные правилами игры для этой роли.

Основная задача игры, для ярлыков - найти и удалить вирусы. Для вирусов – уничтожить все ярлыки, скрывая при этом от них в дневное время, кем они являются на самом деле, участвуя в обсуждениях и голосованиях, наравне с остальными игроками.

На стороне ярлыков, так же играют игроки с остальными активными ролями. Путем голосования всех участников «ярлыки» пытаются найти одного из «вирусов» днем. В один день, игроки имеют право исключить из игры, одного человека. Далее, снова наступает ночь. По команде ведущего просыпается компьютерный вирус и сетевые черви, они, совместно, выбирают одного из «ярлыков», чтоб повредить его.

После того, как город снова просыпается, житель выбранный «вирусами», исключается из игры. Таким образом, для «ярлыков», которые теряют по одному человеку каждую ночь, важно не ошибиться и на голосовании найти именно «вирус», а не одного из «ярлыков» или других активных персонажей, ведь как только число «ярлыков» сравняется с числом вирусов в игре – «вирусы» автоматически побеждают.

Для «вирусов» - необходимо в дневное время не вызвать на себя подозрения и попытаться убедить других в своей непричастности, уничтожив при этом «ярлык». Ночью же, «вирусы» должны попытаться убить самых опасных на их взгляд игроков, в том числе, игроков с активными ролями, которые играют на стороне «ярлыков», так как именно они представляют для «вирусов» наибольшую опасность.

В выборе стратегии, игроки абсолютно свободны, но никто и никогда не может показывать свою карту или открывать ночью глаза (если ведущий не объявил очередь его роли), вплоть до того, как не будет заражен или уничтожен, либо игра не окончиться.

Рассмотрим характеристики ролей.

1. «Ярлык» - это одна из основных ролей в игре. Задача «ярлыков», найти и ликвидировать всех игроков с ролью «вирусов». Днем, «ярлык» может голосовать против одного из игроков, кто, по его мнению, является «вирусом». Тот игрок, против которого дано больше всего голосов - выбывает из игры. Ночью «ярлык» спит, и не видит, что происходит ночью. В игре «ярлыков» большинство и это дает им преимущество, но «вирусы» должны маскироваться. «Ярлыки» выигрывают, если истребляют всех «вирусов» в городе.
2. «Сетевой червь» – это, так же как и «ярлык», основная роль в игре. Задачей игроков с этой ролью является удаление всех игроков и остаться в игре самим. В дневное время, «вирус», наряду с остальными игроками, участвует в обсуждениях и голосует наравне с остальными гражданами. Задача «вируса» днем - не вызвать подозрений у остальных игроков, выдавать себя за «ярлыки». Ночью «вирусы» просыпаются, договариваются и выбирают одного из игроков. Игрок, против которого «вирусы» подали свои голоса, выбывает из игры. «Вирус» - это роль, которая может знакомиться друг с другом. Зная друг друга – «вирусы», как правило, более организованны и специально наводит подозрение на остальных игроков. Роль вирусов, является одной из самых непростых ролей в игре, так как «ярлыков» всегда больше, «вирусам» приходится тщательно обдумывать стратегию игры. «Вирусы» побеждают, если их осталось больше, чем «ярлыков» или они остаются один на один. «Компьютерный вирус» – это главарь «вирусов», он имеет решающее слово при выборе жертвы.
3. Роль ведущего - хоть и не является непосредственно игровой ролью, от этого не менее интересна. Ведь именно ведущий отвечает за проведение игры, знает все роли, контролирует ход голосований, наводит порядок, объявляет о наступлении дня и ночи. Роль ведущего, пожалуй, самая ответственная в игре, он должен быть особенно внимателен, записывая результаты голосований и выбор активных ролей ночью.
4. «Антивирус» – опора и надежда «ярлыков». Роль «антивируса», очень важная и интересная. «Антивирус», играет на стороне «ярлыков». Но в отличие от них, имеет право не только голосовать днем, но и активно действовать ночью. В ночное время, «антивирус» по команде Ведущего, просыпается и указывает на одного из игроков. Ведущий в свою очередь, указывает специальным знаком, «ярлыком» является выбранный, или относится к «вирусам». Таким образом, каждую ночь, «антивирус» проверяет одного из игроков. Задача «антивируса» – направлять обсуждение «ярлыков» в нужное русло. Как правильно распорядиться этими знаниями, решать только ему. Ведь он всегда должен помнить, что если «вирус» узнает, кем он является, то обязательно убьет его. Потеря «антивируса» опасна. Второй функцией «антивируса» является то, что он может лечить «ярлыки». Ночью, помимо того, чтобы посмотреть, кто есть кто, «антивирус» может вылечить одного из игроков. Если «антивирус» выбрал того, кого «вирусы» решили уничтожить, то тот персонаж остается в игре, так как его вылечили. Если «антивирусов» в игре несколько, то они действуют сообща. Независимо от количества «антивирусов», они распознают только один персонаж, и лечат тоже кого-либо одного.
5. «Троянский конь» (Троян) является хоть и не основной, но довольно интересной ролью. Он играет сам за себя, его задача - убить абсолютно всех и остаться одному в живых. Днем, «Троянский конь», как и остальные персонажи, ведет себя как обычный «ярлык», участвуя в обсуждениях и голосованиях. Ночью, по команде ведущего, «троян» просыпается и выбирает одного из игроков, которому не суждено будет проснуться на утро. Главная цель «троянского коня» - это «вирусы», так как именно они представляют для него наибольшую опасность. Именно поэтому, интуиция у «трояна» должна работать особенно чутко, ведь это единственная роль, которая единолично делает выбор, кому выбыть из игры.

Подобная игра приносит ученикам огромное удовольствие и радость, они с удовольствием включаются в выполнение ролей.