**Внеклассное мероприятие по информатике "Сто к одному". 9-й классы**

Командный турнир по информатике проводится в рамках «Предметной декады по математике, физике, информатике» между двумя командами, сформированными из учащихся всех классов одной параллели.

**Раздел программы**: «Техническое и программное обеспечение информационных технологий»

**Цели**:

* Повторение и закрепление материала по теме  «Компьютер как средство обработки информации», «Текстовый редактор Microsoft Word», «Табличный процессор Microsoft Excel».
* Стимулировать познавательный интерес учащихся к предмету «Информатика».
* Развитие навыков групповой работы, коммуникативного общения.

**Задачи мероприятия:**

* *Образовательная*– систематизация знаний учащихся об аппаратном обеспечении ПК, базовом комплекте ПК, редакторе текстов, табличном процессоре.
* *Развивающая –* развитие у школьников творческого мышления, памяти (лучше всего запоминается то, что связано с преодолением препятствий), формирование операционного мышления направленного на выбор оптимальных решений, творческой активности.
* *Воспитательная –* воспитание уважения к сопернику, стойкости, воли к победе, находчивости.

**Тип мероприятия:**  внеклассное мероприятие обобщения и систематизации знаний, умений и навыков.

**Форма проведения**: игровая.

**Технология**: технология коллективной мыслительной деятельности.

**Оборудование**:

* Музыкальные заставки: фонограмма песни «Учат в школе», файл караоке «В защиту Windows»;
* Презентация и листы с текстом «Гимн Информатике», презентация для отборочного тура ([приложение 2](http://xn--i1abbnckbmcl9fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/515665/pril2.ppt)),  презентация для игры, раздаточный материал и листы с анкетами для рефлексии ([приложение 3](http://xn--i1abbnckbmcl9fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/515665/pril3.doc));
* Компьютер,  мультимедийный проектор.
* Дипломы победителей, сертификаты участников, конфеты, утешительные призы, красная кнопка (колокольчики или звуковоспроизводящая игрушка.)

**План мероприятия**:

* Организационный момент – 5 минуты
* Отборочный тур – 15 минут.
* Игра – 50 минут (включая  музыкальные паузы)
* Подведение итогов – 2 минуты.
* Рефлексия – 8 минуты.

**Продолжительность** – 1 час 20 минут.

**Сценарий игры**

**1. Организационный момент.**

**Учитель.** Добрый день, дорогие друзья! Я рада приветствовать всех собравшихся в нашем классе. Я приглашаю вас на игру, во время которой вы продемонстрируете не только знания устройств ПК, но и свои интеллектуальные способности, и уважение к соперникам, стойкость, волю к победе, находчивость.

Наше мероприятие предлагаю начать с исполнения гимна Информатике.

*Гимн Информатике*

Алгоритмы составлять, а потом их вычислять –
Интересная у нас стоит задача.
С Интернета все скачать
И заставку поменять
Постараешься – придет к тебе удача!

Информатика нужна, но ведь как она сложна:
То команды, то значки – не разберешься.
И дискеты там нужны,
Драйвера, ох как важны,
Их учи – и результата ты добьешься!

Есть  науки хороши для развития души,
Их и сами все вы знаете конечно.
Информатика важна
Для развития ума.
Это было, это будет, это вечно!

**Учитель.** Очень хорошо! А сейчас, я хочу вам представить наше уважаемое Жюри**:…**

Для проведения игры необходимо выбрать две команды участников по 6 человек. Для этого мы проведем отборочный тур.

**2. Отборочный тур.**

**Учитель.** Отборочный тур мы проведем в виде конкурсов. (*за правильные ответы учащиеся получают конфету*).

*Конкурс 1. «Анаграммы»*

В каждом предложенном слове переставьте буквы таким образом, чтобы получилось слово связанное с информатикой.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Слово:* | *Ответ:* | *Слово:* | *Ответ:* |
| ретьюпомк | компьютер | чесвентир | винчестер |
| вредайр | драйвер | красен | сканер |
| демом | модем | локитайб | килобайт |
| лайф | файл | схеромикма | микросхема |
| ротином | монитор | аниш | шина |
| атексид | дискета | пямьта | память |
| нирперт | принтер | уншаикни | наушники |

*Конкурс 2. «Третий лишний»*

Для каждого термина приведены три определения. Исключите лишнее:

1. Ярлык – это…

А) отметка в некотором месте программы, с помощью которой можно перейти в это место
Б) значок на экране для открытия программ, документов или папок
В) лист с наименованием товара

2. Сервис – это…

А) работа вспомогательной процедуры в программе
Б) обслуживание
В) пункт стандартного меню Microsoft Word  и Microsoft Excel

3. Иголка – это…

А) элемент матричного принтера
Б) элемент дисковода гибких дисков
В) элемент швейной машины

4. Винт - это…

А) крепежная деталь
Б) один из инструментов в графическом редакторе
В) жаргонное название жесткого магнитного диска

5. Дорожки – это…

А) специально устроенная дистанция для бега, плавания и т.п.
Б) участок магнитного диска
В) часть экрана компьютера в текстовом редакторе

6. Зависание – это…

А) бесконечное выполнение цикла в программе
Б) особое состояние  компьютера
В) остановка вертолета в воздухе над какой-то точкой

7. Порт - это…

А) устройство для подключения внешних устройств к компьютеру
Б) точка в программе для вызова другой программы
В) место для стоянки и разгрузки судов

8. Линейка – это…

А) часть окна текстового редактора, используемая для установки полей, отступов и т.п.
Б) прибор для вычерчивания прямых линий и измерений
В) полоса в нижней или правой части экрана монитора, используемая для скроллинга

9. Основание – это…

А) пластина в системном блоке ПК, на которой устанавливаются процессор, модули оперативной памяти и другие устройства
Б) одна из характеристик позиционной системы счисления
В) сторона трапеции

10. Ячейка – это…

А) название элемента оперативной памяти
Б) элемент электронной таблицы
В) участок магнитного диска

Ответы: 1 –А, 2 – А, 3 – Б, 4 – Б, 5 – В, 6 – А, 7 – Б, 8 – В, 9 – А, 10 – В

**Учитель.** Отборочный тур закончен. Теперь посчитаем, сколько вы набрали конфет – выберем знатоков, которые  и будут играть с нами в игру «Сто к одному». (Выбирают 12 учащихся набравших наибольшее количество конфет.)

*Конкурс запасной,* если вдруг, при подсчете итогов отборочного тура, выясниться, что кто-то набрал одинаковое количество конфет.

Предложите новые значения известных аббревиатур.

*Например*:

ПК – персональный компьютер > ПК – Порядочный Коллега, Порядок и Культура;

ИТ – информационные технологии > ИТ – Интеллект и Творчество

1) ТР – текстовый редактор

2) ЭТ – электронные таблицы

3) ПО – программное обеспечение

**Учитель.** Знатоков – участников игры отобрали. Теперь нам необходимо разделиться на команды. Для этого воспользуемся бочонками лото. Попрошу вас вытащить из мешка один бочонок. Ребята, вытащившие бочонки с номерами кратными числу 5 – одна команда, а ребята, вытащившие номера кратные числу 3 – вторая команда.

 Сейчас, каждая команда должна будет придумать название своей команде, написать на табличках маркером имена участников и выбрать капитана,  который должен будет представить свою команду (название и краткая характеристика каждого члена команды).

Пока команды готовятся, предлагаю сделать музыкальную паузу и провести конкурс со зрителями, разыграв для них небольшие утешительные призы за то, что им не удалось попасть в состав команд участниц.

*Конкурс для зрителей* «Говорят дети»: *(Звучит музыка.)*

Для некоторого термина приведены несколько его определений. Угадайте этот термин.

|  |  |
| --- | --- |
| Термин 1:   (*ошибки*)1. За это снижают оценки.2. Отличники  их делают редко.3. На них учатся. | Термин 2:   (*действия*)1. На них разбивают решения.2. Есть в спектакле.3. Бывают арифметические. |
| Термин 3:   (*проценты*)1. Их платят в банке.2. Мама говорит, что больше 30 – это грабеж.3. Пишется, как будто 0 делят на 0. | Термин 4:   *(экзамен)*1. Им все кончается.2. Если бы его не было, никто бы ничего не учил.3. Бывает вступительный, а бывает выпускной. |
| Термин 5:   *(угол)*1. В классе их четыре.2. Измеряется транспортиром.3. Маленьких туда ставят. |   |

Молодцы, ребята, хорошо справились с заданием. А теперь, поприветствуем наши команды. Прошу капитанов представить свои команды.

**Слово капитанам.**

**3. Игра.**

**I. Простая игра.**(Набранные очки идут один к одному).

**Вопрос. *Какие устройства ввода вам известны?***(Ответы при опросе [Слайд 2](http://xn--i1abbnckbmcl9fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/515665/pril1.ppt) – «Игра»)

**II. Двойная игра.**(Набранные очки удваиваются).

**Вопрос**:*Какие объекты текстового редактора вы знаете?*(Ответы при опросе [Слайд 3](http://xn--i1abbnckbmcl9fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/515665/pril1.ppt) – «Игра»)

**III. Тройная игра.**(Набранные очки утраиваются).

**Вопрос**:*Какие встроенные функции табличного процессора вы знаете?*(Ответы при опросе [Слайд 4](http://xn--i1abbnckbmcl9fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/515665/pril1.ppt) – «Игра»)

**IV. Игра наоборот**

**Вопрос**: *Какие* *носители информации вы знаете?* (Ответы при опросе [Слайд 5](http://xn--i1abbnckbmcl9fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/515665/pril1.ppt) – «Игра»)

*Итак, общий счет игры…*

*Победила команда…*

Перед «большой игрой» предлагаю сделать музыкальную паузу и снова провести конкурс со зрителями «Говорят дети».

*Конкурс для зрителей* «Говорят дети»:  *(Звучит музыка.)*

|  |  |
| --- | --- |
| Термин 6:   (*диагонали)*1. У круга их нет.2. Проходят из угла в угол.3. В ромбе они пересекаются под прямым углом. | Термин 7:   (координаты)1. Их не хватало детям капитана Гранта.2. Военные их не разглашают.3. Бывают у вектора и у точки на плоскости. |
| Термин 8:   *(шар)*1. Он очень толстый.2. Мы на нем живем.3. Похож на арбуз. | Термин 9:   (логика)1. Она нужна, чтобы не говорить глупостей.2. Когда одно вытекает из другого.3. Бывает математическая, бывает и женская. |
| Термин 10:   *(центр)*1. Бывает музыкальный.2. Есть у квадрата и у тяжести.3. Середина диаметра. |   |

**Спасибо ребята, а сейчас проведем заключительный этап нашей игры.**

**V. Большая игра (ответы на вопросы**[**слайд 7-11**](http://xn--i1abbnckbmcl9fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/515665/pril1.ppt)**презентация «Игра»)**

1. Что находится внутри системного блока?
2. Почему компьютер не работает?
3. Что можно сделать с помощью текстового редактора?
4. Объект табличного процессора.
5. Команда из меню «Файл».

**4. Рефлексия.**

**Подводятся итоги игры, объявляется счет победившей команды. Награждение.**

В честь победителей  предлагаю всем участникам нашего мероприятия спеть песню под караоке «Быль! В защиту  Windows».

Хочется поблагодарить всех, кто пришел к нам, всех кто принимал в игре участие, всех зрителей и тех, кто помог провести ее. И небольшая просьба перед тем, как вы встанет, и уйдете, заполните небольшие анкеты, которые лежат перед вами.

До свидания, огромное всем спасибо!