# **Внеклассное мероприятие по информатике и ИКТ**

# **«Компьютерный турнир»**

**Цели и задачи игры:**

* Воспитать устойчивый интерес к изучаемому предмету, положительное отношение к знаниям.
* Формирование умений и навыков, носящих общеинтеллектуальный характер.
* Развитие у школьников творческого мышления.
* Формирование операционного мышления направленного на выбор оптимальных решений.

**Форма урока:** урок–соревнование.

**Оборудование**: компьютер, мультимедиа проектор, листы бумаги, ручки.

**Используемые ресурсы:**

1) Д.М. Златопольский “Интеллектуальные игры по информатике”,

Санкт-Петербург 2004.

2) http://www.gmcit.murmansk.ru/text/bit/2004/85/01.htm

**Ход мероприятия:**

1. Приветствие команд.
2. Конкурсы:
3. Цепочка слов;
4. «Третий лишний»;
5. Разгадывание кроссворда;
6. «Заморочки в строчке»;
7. Конкурс капитанов.

 III. Подведение итогов.

**Приветствие**

Класс жеребьёвкой делится на две команды. Если количество ребят нечётно, то вытянувший в жеребьёвке **Жюри**, идёт работать в жюри. Каждая команда должна выбрать капитана, представить свое название и девиз.

*(оценивается конкурс в 5 баллов)*

**Конкурсы**

1. **Цепочка слов**

Перечисленные слова следует расположить, соблюдая следующее правило: очередное слово начинается на букву, которой оканчивается предыдущее слово (без учета мягкого знака).

**1 Команда**

Абак, адрес, алфавит, дорожка, дюйм, Евклид, килобайт, монитор, отладка, процессор, радио, разряд, рамка, тире, транслятор.

**Возможный ответ:** процессор – радио – отладка – абак – килобайт – транслятор – разряд – дюйм – монитор – рамка – алфавит – тире – Евклид – дорожка – адрес.

**2 Команда**

«Агат», архиватор, график, команда, Лексикон, линейка, листинг, ноль, Нортон, <пробел>, регистр, робот, таблица, телеграф, файл.

**Возможный ответ:** <пробел>– Лексикон – Нортон – ноль – линейка – архиватор – регистр – робот – телеграф – файл – листинг – график – команда – «Агат»– таблица.

*(оценивается конкурс в 5 баллов)*

1. **«Третий лишний»**

Для каждого из выделенных курсивом терминов приведены три определения, одно из которых не соответствует термину. Необходимо указать это определение.

***Адрес – это:***

 - порядковый номер байта оперативной памяти;

 - порядковый номер элемента массива;

 - часть письма в электронной почте.

 ***Винт – это:***

* + крепежная деталь;
	+ один из инструментов в графическом редакторе;
	+ жаргонное название жесткого магнитного диска;

### Вирус – это:

* + ошибка в программе;
	+ возбудитель инфекционного заболевания;
	+ программа, обладающая способностью к самовоспроизведению.

Диск – это:

* + носитель информации;
	+ геометрическая фигура;
	+ спортивный снаряд.

### Меню – это:

* + перечень величин, используемых в программе;
	+ перечень блюд в ресторане;
	+ изображаемый на экране список вариантов, из которых пользователь выбирает необходимый вариант.

### Мышь – это:

* + программа, выполняющая нежелательные действия;
	+ грызун;
	+ манипулятор на компьютере.

*(каждый правильный ответ оценивается в один балл)*

1. **Разгадывание кроссворда**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | д | и | с | к | е | т | а |  |
| п | р | и | н | т | е | р |
|  | ф | а | й | л |  |
|  | м | о | н | и | т | о | р |  |
|  | п | р | о | г | р | а | м | м | а |  |
| а | л | г | о | р | и | т | м |  |
|  | б | а | й | т |  |
|  | б | и | т |  |
| в | и | н | ч | е | с | т | е | р |
| с | к | а | н | е | р |  |
| р | е | д | а | к | т | о | р |

1. Гибкий магнитный диск
2. Устройство вывода информации на бумажный носитель
3. Информация, хранящаяся на устройстве внешней памяти под определенным именем
4. Устройство вывода информации
5. Алгоритм, записанный на языке, которым пользуется компьютер
6. Совокупность четко сформулированных правил для решения задачи за конечное число шагов
7. Единица измерения информации для хранения одного символа
8. Наименьшая единица измерения информации
9. Жесткий диск
10. Оптическое устройство ввода информации
11. Программа для подготовки текста

(*каждый правильный ответ оценивается в один балл*)

1. **«Заморочки в строчке»**

 В приведенных текстах некоторые идущие подряд буквы нескольких слов образуют термины, связанные с информатикой и компьютерами. Найдите эти термины. (Участники команд совещаются, затем маркером подчеркивают найденные ответы на доске.)

***Пример*:** В присутствии начальника Пота***п робел*** как ребенок.

1. Этот процесс орнитологии называют миграцией.

**Ответ**. Процессор (***процесс ор***нитологии)

1. Потом они торжествовали и радовались, как дети.

**Ответ.** Монитор (Пото***м они тор***жествовали)

1. Несмотря на это, его феска не раз падала с головы.

**Ответ.** Сканер (фе***ска не р***аз)

1. Река Днепр интересна тем, что на ней имеются несколько гидроэлектростанций.

 **Ответ.** Принтер (Дне***пр интер***есна)

1. По просьбе хозяина квартиры мы шкаф сдвинули в угол.

 **Ответ.** Мышка (***мы шка***ф)

1. Этот старинный комод ему достался в наследство от бабушки.

 **Ответ.** Модем (ко***мод ем***у)

(*каждый правильный ответ оценивается в один балл*)

#### 5. Конкурс капитанов

 Капитаны по очереди называют составные части компьютера. Проигрывает тот, кто назовет неправильно или не сможет вспомнить.

*(каждый правильный ответ оценивается в один балл)*

**Подведение итогов**

Пока жюри подводит итоги, ребятам предлагается послушать басню. Необходимо подсчитать все слова имеющие отношение к компьютеру и

 информатике. Это задание на внимательность и выполняется индивидуально каждым. Поощрительные призы получают все правильно назвавшие число терминов. Жюри объявляет команду победителя.

**Лист оценивания**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Конкурсы**  | **1 команда** | **2 команда** |
| **Приветствие** максимум5 баллов |  |  |
| **Цепочка слов** максимум5 баллов |  |  |
| **«Третий лишний»** каждый правильный ответ 1 балл  |  |  |
| **Кроссворд** каждый правильный ответ 1 балл |  |  |
| **«Заморочки в строчке»**каждый правильный ответ 1 балл |  |  |
| **Капитаны** каждый правильный ответ 1 балл |  |  |
| **Итоги**  |  |  |

**Фрагменты презентации к мероприятию**









