**Государственное учреждение образования «Средняя школа № 9 г. Могилева»**

**СЦЕНАРИЙ ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ**

**Игра   
«Компьютерное путешествие»   
по информатике**

**для учащихся 6-11 классов**

**Автор:**

***Антух Анна Игоревна***

***Учитель информатики***

***Могилев, 2015***

# Внеклассное мероприятие по информатике и ИКТ

# «Компьютерное путешествие»

**Цели и задачи игры:**

* Воспитать устойчивый интерес к изучаемым предметам, положительное отношение к знаниям.
* Формирование умений и навыков, носящих общеинтеллектуальный характер.
* Развитие у школьников творческого мышления, уважения и взаимовыручки.
* Формирование операционного мышления направленного на выбор оптимальных решений.
* способствовать повторению и закреплению изученного материала по информатике, представленного в неординарных ситуациях.

**Оформление класса:** Плакаты с цитатами об информатике, воздушные шары.

**Учебно-методическое обеспечение:**

**Время реализации**: 50 минут

**Авторский медиапродукт:**

1. Презентация MS PowerPoint.
2. Вид медиапродукта: наглядная презентация учебного материала, выполненная в программном приложении MS PowerPoint. Используется на протяжении всего мероприятия для наглядного представления, отображения хода игры: выбора задания, проверки ответа, данного игроками.

**Необходимое оборудование и материалы для урока-занятия:**

* компьютер;
* мультимедийный проектор;
* экран;
* презентация;
* оценочный лист для жюри;
* карточки с заданиями для команд.

**План проведения мероприятия**:

|  |  |
| --- | --- |
| **Этапы мероприятия** | **Время на реализацию** |
| Организационный этап | 5 мин. |
| Игровой этап | 40 мин. |
| Этап подведение итогов игры | 3 мин. |
| Этап рефлексии | 2 мин. |

**Правила игры**

В игре принимают участие две команды по 6 человек.

Вопросы имеют разную стоимость от 1 до 5 баллов, в зависимости от сложности.

**Конкурсы:**

1. Цепочка слов;
2. Зашифрованные слова в приведенном тексте;
3. Отвечай-ка;
4. Разгадай-ка;
5. Отгадай-ка;
6. Командное «Эрудит-лото»;
7. Внимание.

Подведение итогов.

**Приветствие**

Каждая команда должна выбрать капитана, сказать свое название, представить и пояснить свою эмблему и свой девиз. Эмблема рисуется на компьютере в графическом редакторе Paint.

*(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.

**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.

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

*(оценивается конкурс в 5 баллов)*

1. **Зашифрованные слова в приведенном тексте**

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

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

1. Этот процесс орнитологии называют миграцией.

**Ответ**. Процессор (***процесс о*р**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*)

**3. Конкурс “Отвечай-ка”**

1.От Сосновки до Ольховки   
Очень быстро, очень ловко,   
Не щадя велосипеда,   
Мчится Митька-непоседа.   
От Ольховки до Сосновки,   
С передышкой, с остановкой   
На своем велосипеде   
Катится степенный Федя.

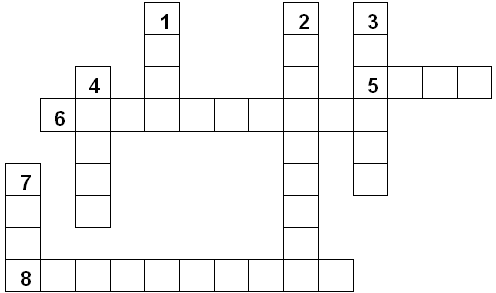
Рад был Федор   
Друга Митю повстречать,   
Вот и сели у дороги   
Поболтать.   
Кто же, Митя или Федя,   
На своем велосипеде,   
От Ольховки дальше был,   
Когда с другом говорил?   
*(одинаково)*

***2.***

Мы – большущая семья.   
Самый младший – это я.   
Сразу нас не сосчитать:   
Юра, Саша, Шура, Клаша,   
И Наташа тоже наша.   
Мы по улице идем, говорят, что детский дом.   
Сосчитайте поскорей,   
Сколько нас в семье детей? *(6 детей)   
За правильный ответ 1 балл.*

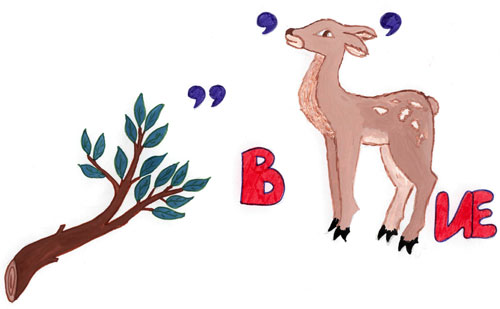
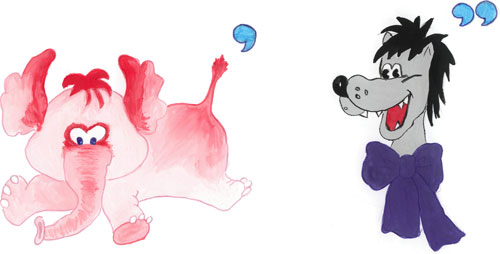
**4. Конкурс “Разгадай-ка”**

Участники работают в течение 5 минут над кроссвордами и сдают результаты в жюри.



* 1. Ограниченная рамкой область экрана (*окно*).
  2. Центральный … (*процессор*)
  3. Устройство для хранения информации (*память*).
  4. До появления компьютера она использовалась как основное средство хранения информации (*книга*).
  5. Это устройство названо именем маленького зверька с длинным хвостом (*мышь*).
  6. Знания об окружающем мире (*информация*).
  7. При нажатии на эту кнопку открывается Главное меню (*Пуск*).
  8. Устройство для ввода информации (*клавиатура*)

*Максимальная оценка – 8 баллов.*

1. **Конкурс “Отгадай-ка”**
2. 
3. *ветвление*
4. 
5. *слово*

**6. Конкурс – «Командное эрудит – лото» (болельщики)**

*Правила игры:*

* Капитаны должны сформировать команды из четырех человек;
* Игроки каждой команды выстраиваются в шеренгу лицом к ведущему, каждый игрок получает табличку с буквой «а», «б», «в», «г», которые означают вариант ответа;
* Ведущий задает вопрос и считает до трёх, при слове «три» каждая команда должна дать ответ- игрок, который считает, что у него в руках табличка с правильным вариантом ответа, должен поднять её над головой;
* Игрокам запрещается разговаривать, смотреть друг на друга, подсказывать каким- то другим способом- ведущий имеет право в этом случае не засчитывать даже правильный ответ;
* Если в одной команде таблички подняли сразу 2 и более игроков, ответ не засчитывается, даже если один из игроков дал правильный ответ;
* Таким образом, суть игры состоит в том, чтобы заставить команду либо перестраховаться и вообще не дать ответа, либо рисковать и дать одновременно несколько ответов .

1. Для того чтобы вынести контекстное меню объекта… (Укажете верный ответ…)

А) Щелкнуть правой кнопкой мыши.(\*)  
Б) Щелкнуть левой кнопки мыши.  
В) Щелкнуть средней кнопки мыши.  
Г) Выбрать соответствующую команду строки меню.

2. Банан положено есть…

А) банановым ножом.  
Б) Ложкой.   
В) Ножом и вилкой.(\*)  
Г) Руками

3. Наташа Ростова до замужества была…

А) Графиней.(\*)  
Б) Княжной.  
В) Маркизой.  
Г) Баронессой.

4. Что такое компьютерные вирусы? (Укажите верный ответ…)

А) Программы, размножаемые самостоятельно (необязательно совпадение с оригиналом) и способные нанести вред объектам, находящимся в операционной системе и в сети.(\*)  
Б) Информация, хранящаяся на жестком или на гибком диске, но несчитываемая оттуда.  
В) Исчезающие без удаления и не восстанавливаемая программы, которые в конечном итоге приводят диски к непригодности.   
Г) Скрытые программы, которые невозможно уничтожить с помощью команды Удалить.

1. **Конкурс “Внимание”**

За правильный ответ на вопрос участник получает 1 балл.

1. Устройство ввода информации … *(мышь, клавиатура)*
2. Компьютерная программа, предназначенная для набора текста …(*блокнот*)
3. Краткое нажатие на кнопку мыши называется ….(*щелчок*)
4. Ограниченная рамкой область экрана для размещения компьютерных объектов и выполнения действий с ними называется … *(компьютерное окно)*
5. Клавиша, позволяющая отделить одно слово от другого называется...(*пробел*)
6. Действия по исправлению ошибок и изменению содержания текста называют … (*редактированием*)
7. Так называлась первая счетная доска …(*абак*)
8. Окно, с которым в данный момент производится работа, называется…(*активным*)
9. Многие действия на компьютере начинаются с нажатия кнопки …(*Пуск*)
10. Специальная область оперативной памяти, используемая для хранения копии фрагмента, называется *…(буфером обмена)*
11. Для печати прописной буквы в тексте используют клавишу …(*Shift)*
12. Переход на новую строку осуществляют с помощью клавиши *…(Enter)*

**Подведение итогов**

Пока наше уважаемое жюри подводит итоги, давайте посмотрим инсценировку сказки “Теремок” на новый лад.

ТЕРЕМОК на новый лад (информатика)  
СТОИТ В ЛЕСУ ТЕРЕМОК  
МИМО ШЕЛ СИСТЕМНЫЙ БЛОК  
ПОСТУЧАЛСЯ  
– НЕТ ОТВЕТА  
И РЕШИЛ ОН - ТАК И БЫТЬ  
БУДУ САМ Я В ДОМЕ ЖИТЬ  
ПРОВОДА СВОИ ДОСТАЛ  
И В ТЕРЕМОК ИХ ЗАПИХАЛ.  
ВОТ СТОИТ ОН СРЕДИ ЛЕСА  
А НАВСТРЕЧУ МОНИТОР:  
- О, ЗДОРОВО, БЛОК СИСТЕМНЫЙ  
МОЖНО МНЕ С ТОБОЮ ЖИТЬ  
БУДЕМ ДОЛГО МЫ ДРУЖИТЬ? !  
- ДА, КОНЕЧНО, ЗАХОДИ  
ТОЛЬКО СИЛЫ БЕРЕГИ  
ЗНАЙ! НАГРУЗКА НА ТЕБЯ  
ОЧЕНЬ СИЛЬНАЯ ЛЕГЛА  
ВОТ, ЖИВУТ ОНИ, НО ЧТО-ТО…  
НЕ ХВАТАЕТ ИМ КОГО – ТО  
ТАК РЕШИЛ СИСТЕМНИК ШНУРОВ  
ВДРУГ, ИДЕТ КЛАВИАТУРА  
- О, Я ТОЖЕ К ВАМ ХОЧУ  
Я ДЕТИШЕК НАУЧУ  
НА КОМПЬЮТЕРЕ ПЕЧАТАТЬ  
И ………  
НЕ УСПЕЛА ОНА СКАЗАТЬ,  
КАК ТУТ ПРИШЕЛ МОДЕМ  
ОПЯТЬ:  
- ПОДКЛЮЧУ ВАС К ИНТЕРНЕТУ  
ВСЕ ПРОЧИТАЮТ СКАЗКУ ЭТУ!  
ВОТ ИХ ЧЕТВЕРО ЖИВЕТ  
ИЗДАЛЕКА ПРИНТЁР ИДЕТ  
- РАСПЕЧАТАЮ Я ВАМ  
ВАШУ СКАЗКУ ПО СЛОГАМ.  
ВОТ ИХ ПЯТЕРО ТЕПЕРЬ,  
НО СКРИПИТ В ПРИХОЖЕЙ ДВЕРЬ  
И ЗАХОДИТ МЫШКА К НИМ  
С ДЛИННЫМ ХВОСТИКОМ  
СВОИМ  
К БЛОКУ МЫШКА ПОДОШЛА  
И СВОЙ ХВОСТИК ОТДАЛА  
ПРОВОДА ВСЕ  
ПОДКЛЮЧИЛИ  
И КОМПЬЮТЕР  
ПОЛУЧИЛИ!! !

*Учитель:*

Вот закончилась игра.   
Результат узнать пора.   
Кто же лучше всех трудился   
И в турнире отличился?

Слово предоставляется жюри.

Награждение победителей и болельщиками, которые больше всех заработали жетоны.

**Источники информации**

1. Василевская И.Е. Турнир по информатике / Информатика и образование. 2002. № 10.
2. Горячев А.В. Информатика в играх и задачах. М.: Баласс, 2004.
3. Жидкова О.А., Кудрявцева Е.К. Тематический контроль по информатике: Основы информатики и вычислительной техники. М.: Интеллект-Центр, 1999.
4. Златопольский Д.М. Интеллектуальные игры в информатике. СПб: БХВ – Петербург, 2004.
5. Макарова Н.В. Информатика и ИКТ. Учебник. 8–9 класс / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2009. – 416 с.
6. Макарова Н.В. Информатика. 5-6 класс. Начальный курс: Учебник. 2-е изд., переработанное / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2007. – 160 с.: ил.
7. Шеронова А.В. Давайте поиграем. / Информатика и образование. 2002. № 9.