**Игра «Весёлая информатика»**

Игра проводится между командами двух 6–х классов. В каждой команде по 6 человек. В игре задействованы помощники из учеников обоих классов, зрители. Ведущий – учитель.

**Цель:**

* развитие интереса к предмету,
* повторение и закрепление изученного материала,
* развитие творческой активности.

**Оборудование:**

* песочные часы;
* секундомер;
* таблица итогов;
* корзина для жетонов;
* жетоны (очки).

**Оформление:**

* на сцене: название мероприятия, таблица “Очки”;
* эмблемы капитанов;
* эмблемы участников.

**Этапы проведения:**

I. Представление и приветствие команд.
II. Конкурс мимики и жестов.
III. Конкурс "Перекачать информацию".
IV. Конкурс капитанов.
V. Домашнее задание «Сказка о компьютере».

Дорогие зрители и болельщики, уважаемое жюри!

Мы начинаем нашу игру. Тема нашей игры:  «Веселая информатика». Сегодня     встречаются 2 команды:
команда  6а класса и команда  6б класса.

Представляю членов нашего жюри:

1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**I. «Приветствие».**

Сначала жеребьевка определит какая команда будет первой приветствовать нас с вами.
Итак, первой будет открывать нашу игру команда....
Жюри оценивает этот конкурс по 5-бальной системе.
Спасибо командам. Жюри попрошу объявить свои оценки.
Первые оценки команде....
Оценки команде.....
Оценки команде.....
За первый конкурс команды получают следующие оценки ...

**II. «Конкурс мимики и жестов»**

Приступим к следующему конкурсу **«Конкурс мимики и жестов».**

Помните анекдот: «Встретились двое глухих. Один держит в руке удочку. Другой спрашивает:
«Ты что на рыбалку собрался?»
«Да нет, я на рыбалку»
«А я думал ты на рыбалку ...»

Информация была передана, но до адресата не дошла. При любом обмене информации должны существовать приемник и источник, иначе этот обмен не будет иметь никакого смысла.

Сейчас 2 команды по очереди будут выступать в роли приемника и источника информации. А передавать информацию они будут невербальным способом, т.е. с помощью мимики и жестов.

Жюри оценивает конкурс по 5-бальной системе. Задания попрошу получить капитанов у меня. На подготовку командам дается 3 минуты.

**Задания**:
Изобразить мимикой и жестами:

I команде:

1. Принтер
2. Компьютер завис

II команде:

1. Мышь.
2. Мальчика, играющего в компьютерную игру

Пока команды готовятся, у меня есть задание зрительному залу. У нас сегодня необычная игра - вы тоже можете принять участие в ней - кто быстрее угадает тот получит жетон. У кого в конце игры окажется больше всех жетонов, тот получит приз. Прежде чем хотите назвать ответ - поднимайте руку.

**Конкурс для зрителей и болельщиков:**

1. Скажите мне, какой язык программирования назван в честь первого программиста.
2. Устройство визуального отображения информации. (ДИСПЛЕИ)
3. Устройство, вращающее магнитный диск, записывающее на этот диск информацию и считывающее с него информацию. (ДИСКОВОД)
4. Лицо, которое пользуется ЭВМ. (ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ)
5. Центральный «мозг» компьютера, предназначенный для переработки информации. (ПРОЦЕССОР)
6. Жесткий диск, предназначенный для постоянного хранения информации, используемый при работе с компьютером. (ВИНЧЕСТЕР)
7. Устройство для обмена информацией с другими компьютерами через телефонную сеть. (МОДЕМ)

Команды готовы.

Первой выступает команда…
Второй…
Оценки жюри.
Общий балл за два конкурса ...

**III. Конкурс "Перекачать информацию".**

И вот черный колдун взял щепотку священной Пыли Знания и всыпал ее в кубок с огненным напитком. Задымилась влага, потускнели краски. И выпил рыцарь одним глотком этот кубок, и открылись ему все тайны мироздания. Это конец одного из видеофильмов, поклонниками которых являются многие их вас. В этой Пыли Знания была каким-то образом записана вся история цивилизации, т.е. Пыль Знания - это устройство для хранения информации. Для хранения информации в компьютере есть несколько устройств, которые объединяются общим названием "память". Так в компьютере есть оперативная память и внешняя память.

Задания командам: дискета - это тарелка с водой, вода - информация, стакан - оперативная  память. От команды выбрать одного человека - процессор, который будет при помощи ложки перекачивать информацию с дискеты в оперативную память. Жюри оценивает характеристики процессора - быстродействие и какой процессор больше перекачает информации.

Первая команда получит 5 баллов, вторая - 4.
Команды получают оценки. Общий балл ...

**IV. Конкурс капитанов.**

Настало время показать себя капитанам.

1 конкурс.
Чтобы нам получить представление о капитанах, об их способностях в програм-мировании, мы послушаем, какую характеристику они дадут друг другу.
*Представление капитанов( 2 балла )*

2 конкурс.
*Эрудит.*

* Вспомнить и написать, какие языки программирования они знают.  *(по 0.2 балла за каждое слово.)*
* Расшифровать закодированный текст и объяснить способ кодирования *(2 балла):*
	1. Поса шила ф фасе.
	2. Коляманлядаля.

*Ответы:*

1. Роза жила в вазе. (способ кодирования: глухие согласные заменяются на звонкие, звонкие - на глухие)
2. Команда.  (способ кодирования: после каждого слога вставляется слог ля)

Капитаны готовы, прошу сдать свои задания на оценку жюри.
Пока жюри подводит итоги, а наша счетная комиссия подсчитывает общий балл, который получили команды за 4 конкурса, для вас конкурс:

**V. Конкурс для зрителей и болельщиков:**

У вас есть возможность помочь командам, за которые вы болеете, вам нужно называть фильмы, в названии которых есть число и говорить за какую команду вы отдаете свой голос, и к общему баллу команды добавляется 1 балл.
Капитан команды получает ...

**VI. Домашнее задание**

Итак, мы подошли к долгожданному решающему конкурсу **«Домашнее задание».**

Каждой команде было предложено домашнее задание сочинить сказку на тему «Компьютер». На этой станции представители команд читают свои сказки.
Команды должны были подготовиться и сейчас покажут нам эту сказку.

**Оценки ...**

Победителем нашего сегодняшнего конкурса стала команда…