Муниципальное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа с углубленным изучением

английского языка №1 г. Буденновска

**Внеклассное мероприятие**

по информатике

игра - «Большие гонки»

(6-7 класс)

Учитель информатики и ИКТ

Арутюнян Полина Викторовна

2010 г.

Цель: обобщение и систематизация знаний учащихся по курсу информатики.

Задачи:

*образовательные* - закрепление знаний учащихся по курсу информатики; *развивающие -* развитие памяти, эрудиции, творческих способностей, логического мышления учащихся;

*воспитательные —* воспитание у учащихся взаимовыручки, умение работать в команде, ответственности в достижении цели.

Вступительное слово ведущего:

Слайд 1

1 вед. Здравствуйте дорогие ребята! Сегодня мы с вами будем играть в одну новую, необычную и увлекательную игру под названием «Большие гонки»!

2 вед. Но вы знаете, что мы не просто ведущие, а мы ещё и учителя информатики, а потому наша игра будет посвящена предмету «Информатика»!

1 вед В игре у нас будут участвовать 3-ри команды, в каждой команде по 5 человек, Сейчас мы узнаем кто из класса будет участвовать в игре.

2 вед. Проведем жеребьевку (бумажки четырех цветов).

1 вед Команды у нас уже есть, но надо выбрать капитана и назвать свою команду.

2 вед. Капитаны команд выйдите, представьте себя и свою команду.

1. команда *\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*
2. команда *\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*
3. команда *\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

1 вед. Представляем вам счетную комиссию

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2 вед. Турнир «Больших гонок» считать открытым.

1 вед. Первый конкурс и первое задание

Слайд 2

Предложены некоторые слова. Необходимо переставить их буквы так, чтобы получилось слово, связанное с информатикой и компьютерами. Например, из слова "док" можно получить слово "код", а из слова "иголка" - "логика". Каждое правильное составленное слово оценивается в 1 балл, (максимум 15 баллов за конкурс).

Слайд 3

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Лакатог. | Каталог |
| 2. Граммпора. | Программа |
| 3. Вредайр. | Драйвер |
| 4. Омемд | Модем |
| 5. Лайботик. | Килобайт |
| 6. Лайф. | Файл |
| 7. Макросмехи. | Микросхема |
| 8. Мельдо. | Модель |
| 9. Накал. | Канал |
| 10. Нимотор. | Монитор |
| 11. Ортоклоп. | Протокол |
| 12. Ссорроцеп | Процессор |
| 13. Киконол | Колонки |
| 14. Ченстевир | Винчестер |
| 15.Стийкджо | Джойстик |

Поля. Пока жюри подсчитывает результаты за первый конкурс, мы с вами попробуем отгадать ребусы. Слайд 4



Слайд 5

1 вед. Приступаем ко второму конкурсу. Конкурс называется «Аннотации».

Обычно к любому художественному произведению предшествует аннотация, в которой описывается его суть. Попробуйте по этим аннотациям, догадаться о какой сказке идет речь. Вам дается три попытки, если вы отгадаете с первой, заработаете 4 балла, со второй - 3 балла, с третьей -2 балла.

2 вед. 1 сказка 1-я попытка: основная идея произведения заключается в том, что лишь перспективное планирование и предусмотрительность помогают сохранить не только здоровье, но и саму жизнь как одному отдельно взятому индивидууму, так и целому коллективу. Главные герои произведения являются близкими родственниками, что, однако, не устраняет разногласий по поводу решения жилищных проблем...

(4 балла)

1 вед. 2-я попытка: два здания, построенных по индивидуальным проектам, не выдерживают испытаний в искусственно созданных аэродинамических условиях...

(3 балла)

2 вед. 3-я попытка: и лишь предусмотрительность и смекалка третьего противника, который предпочел типовой проект каменного жилища, позволяет всем избавиться от мучительной смерти и даже восторжествовать над извечным врагом.

(2 балла)

**2 сказка**

1 вед.1 попытка: мораль произведения заключается в том, что излишняя общительность и неразборчивость в знакомствах приводят к беде...

(4 балла)

2 вед.2 попытка: при первой встрече главные персонажи ведут себя корректно и ограничиваются мирной беседой. Но уже вторая встреча заканчивается трагически - один из собеседников прозревает слишком поздно и становится жертвой коварного притворщика...

 (3 балла)

1 вед.3 попытка: и лишь вмешательство древнейшей профессии (по другой версии - трудящихся местного леспромхоза) восстанавливает статус-кво.

( 2 балла)

**Слайд 6**

2 вед. **Конкурс - капитанов (3 балла)**

Составьте как можно больше слов из слова ИНФОРМАТИКА

**Слайд 7**

1 вед. **Пока капитаны выполняют задания у нас конкурс для зрителей.**

**В Квадрате зашифрованы слова. Разгадай слова, ведя по нему карандашом.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **м** | **©** | **С** | **к** | \* | **К** | **к** | **4** | **и** | **©** |
| **ы** | **ш** | **Q** | **А** | **W** | **Л** | \* | **©** | **щ** | **Б** |
| **©** | **к** | **ц** | **Н** | **н** | **А** | **в** | **И** | 9 | **У** |
| \* | **А** | • • • | **Е** | **р** | **S** | **0** | **А** | **©** | **м** |
| **Д** | **О** | \* | **2** | **7** | \* | **L** | **Т** | • • • | **А** |
| **и** | **С** | **Q** | % | **п** | **Р** | **п** | **У** | \* | **Г** |
| % | **К** | **G** | **Э** | **к** | **И** | 9 | **Р** | **А** | **А** |
| **1** | **1.** | **Т** | **А** | 9 | **н** | \* | **V** | • • • | **L** |
| **Д и** | **3** | **©** | **W** | **и** | **т** | **Е** | **©** | **F** | **Я** |
| **с** | **п** | **Л** | **Е** | % | **Р** |  | **А** | • • • |

2 вед  **Приступаем к следующему конкурсу**

**Слайд 8**

**Отгадайте слова, содержащие известную аббревиатуру ПК.**

**За правильный ответ (9 баллов**)

**Слайд 9**

1. «\_\_ПК \_» (Часть печи.) (Топка)
2. «\_\_ПК \_» (Холм, курган, вулкан.) (Сопка)
3. «\_\_ПК \_» (Орудие труда огородника.) (Тяпка)
4. «\_\_ПК\_ » (Мелкая частица деревяшки.) (Щепка)
5. «\_\_ПК \_» (Канцелярская принадлежность для бумаг.) (Папка)
6. «\_\_\_\_ПК \_» (Застёжка и острая канцелярская принадлежность.) (Кнопка)
7. « \_\_\_\_ПК \_» (Лоскут ткани для хозяйственных нужд.) (Тряпка)
8. «\_\_\_\_\_\_ПК \_» (Зажим для бумаг.) (Скрепка)
9. «\_\_\_\_\_\_ПК \_» (Положительный результат похода в магазин.) (Покупка)

**Слайд 10**

**Слайд 11**

1 вед. **Следующий конкурс . Найти в предложениях слова связанные с**

**информатикой. Максимальная оценка за конкурс (4 балла)** *(*-3*^иллМ)*

Потом они торжествовали и радовались как дети.

Этот старинный комод ему достался в наследство от бабушки.

По просьбе хозяина квартиры мы шкаф сдвинули в угол.

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

**Слайд 12**

**Слайд 13**

2 вед  **Сейчас мы проведем заключительный конкурс нашей игры «Конкурс «Объяснялки» Максимальная оценка - 4 балла**

1 вед.один из участников команды должен объяснить жестами слово, написанное на экране не называя его.

2 вед остальные участники должны понять, о чем идет речи, и назвать правильное слово.

**1 команда**

Клавиатура, винчестер, колонки, вирус.

2 **команда**

Монитор, антивирус, рабочий стол, наушники

**3 команда**

Системный блок, мышка, Internet., ждущий режим.

**Слайд 14**

1 вед.**.** Ну что ж ребята, вот и закончилась наша игра. Я хочу вас поблагодарить за

интересную игру, за находчивость, которую вы проявили и за активное участие.

2 вед Жюри подсчитывает очки и выявляет победителей

Награждение победителей и участников