**Внеклассное мероприятие для 6-го класса "Счастливый случай"**

***Цели и задачи:***

* повторение и закрепление основного материала, представленного в неординарных ситуациях;
* развитие устойчивого интереса к информатике, творческой активности;
* развитие алгоритмического мышления, памяти, внимательности;
* воспитание уважения к сопернику, умения вести спор, стойкости, воли к победе, находчивости;
* повышение мотивации к предмету;
* расширение связей с другими предметами.

***Правила:***

* Группа делится на две команды, между которыми проводится игра. Каждая команда перед игрой придумывает название, эмблему и девиз.
* Игра состоит из шести конкурсов. На каждое из них отводится определенное количество времени. В конкурсе выигрывает та команда, которая назвала ответ первой и правильно.
* Если ответ дан неверный, то право ответить переходит команде противника. За верный ответ дается один балл. *[(Презентация)](http://festival.1september.ru/articles/578867/prez.ppt)*

***Конкурсы***

**Конкурс 1. Разминка**

Каждой команде по очереди задается по 10 вопросов, на которые они должны ответить в течение 1 минуты. Если вы не знаете ответ, то говорите “дальше”. Команда соперников при этом фиксирует количество правильных ответов.

**Вопросы 1-й команде:**

1. Наука о законах, методах и способах накопления, обработки и передачи информации. /Информатика/
2. Устройство ввода информации. /Клавиатура/
3. Сколько байт в одном килобайте. /1024/
4. Устройство ввода графической информации. /Сканер/
5. Минимальная единица измерения кол-ва информации. /Бит/
6. Как иначе можно назвать новости, знания, сообщения . /Информация/
7. Список, из которого можно выбрать команду. В этой строке находятся слова: файл, правка, вид и т.д. /Меню/
8. Устройство, позволяющее выводить информацию из памяти компьютера на бумагу. /Принтер/
9. Простейший вычислительный прибор, которым пользовались на протяжении веков. /Счеты/
10. Устройство, для чтения и записи информации с дискеты? /Дисковод/

**Вопросы 2-й команде:**

1. Универсальное электронное устройство обработки информации. /ЭВМ/
2. Специальный индикатор, указывающий позицию на экране. /Курсор/
3. Центральное устройство компьютера. /Процессор, системный блок/
4. Сколько бит в одном байте /8/
5. Поименованная область на диске /Файл/
6. Элемент клавиатуры. /Клавиша/
7. Устройство, на которое выводится информация. /Монитор/
8. Вычислительное устройство у древних греков и римлян? /Абак/
9. Как называется графическая точка на экране монитора? /Пиксель/
10. Устройство, при помощи которого люди считали с XVII до XX века включительно. /Арифмометр/.

**Конкурс 2. Заморочки из бочки**

Капитаны по очереди вытаскивают из бочки номера карточки с заданиями, потом возвращаются к своим командам и выполняют их. *[(Приложение 1)](http://festival.1september.ru/articles/578867/pril1.doc)*

*Карточка 1.* Из слов на карточке нужно составить слова связанные с информатикой и компьютером. Буквы в словах могут повторяться, и все имеются в слове.

* Овод, диск (дисковод).
* Детка, си (дискета).
* Миф, нота, икра (информатика).
* Ель, писк (пиксель).

*Карточка 2.* Из слов на карточке нужно составить слова связанные с информатикой и компьютером. Буквы в словах могут повторяться, и все имеются в слове.

* Сор, процесс (процессор).
* Кол, кони (колонки).
* Грамм, порог (программа).
* Бег, май, там (мегабайт).

*Карточка 3.*

В каждом слове необходимо вычеркнуть одну букву так, чтобы получилось слово, имеющее отношение к информатике.

* Шифер
* Оплата
* Сесть
* Сметка
* Справка
* Бита

*Карточка 4.*

В каждом слове необходимо вычеркнуть одну букву так, чтобы получилось слово, имеющее отношение к информатике.

* Спорт
* Бинт
* Спринтер
* Белок
* Базар
* Спуск

*Карточка 5.*

Назовите слова, из которых путем замены одной буквы можно получить слово, связанное с информатикой и компьютерами.

* Бант,
* болонка,
* буфер,
* шапка,
* штифт
* Профессор
* Кит
* Хобот
* Правда
* Чистота

*Карточка 6.*

Назовите слова, из которых путем замены одной буквы можно получить слово, связанное с информатикой и компьютерами.

* Ваза
* Вывоз
* Интернат
* Нависание
* Персия
* Писк
* плита
* Пробег
* Риск
* Суть

**Конкурс 3. Темная лошадка**

Задание от “Темной лошадки” – разгадать кроссворд.

**“Информатика в стихах”**



1. Словно смелый капитан,

А на нем горит экран.
Яркой радугой он дышит,
И на нем компьютер пишет.
И рисует без запинки
Всевозможные картинки.
На верху картинки всей
Размещается …

1. Для чего же этот ящик?
Он в себя бумагу тащит,
И сейчас же буквы, точки,
Запятые – строчка к строчке –
Напечатает картинки
Ловкий мастер –
Струйный …
2. Этот урок все обожают,

На этом уроке часто играют,
Не может уже без него математика,
Он называется …

1. А теперь, друзья, загадка:

Что такое: рукоятка,
Кнопки две, курок и хвостик?
Ну, конечно, это …

1. По клавишам прыг да скок –

Береги ноготок!
Раз-два, и готово –
Отстукали слово!
Вот где пальцам физкультура!
Это вот …

1. Скромный серый колобок,

Длинный тонкий проводок,
Ну а на коробке –
Две или три кнопки.
В зоопарке есть зайчишка,
У компьютера есть …

1. В ней записаны программы

И для папы, и для мамы!
В упаковке, как конфета,
Быстро вертится …

1. Он живет в системном блоке,

Не работает без тока,
Очень умный – как профессор.
Называется …

1. Около дисплея – главный блок:

Там бежит электроток
К самым важным микросхемам.
Этот блок зовут …

1. Как ее мы все не любим,

Ею мы компьютер губим.
Крошки, пыль, вода и мазь,
Одним словом, это …

**Конкурс 4. “Ты мне – я тебе”**

Участники первой команды задают вопросы второй команде, и наоборот. Даны пословицы, поговорки, цитаты из известных литературных произведений и т. п. Для каждого из этих “крылатых выражений” будут предложены три понятия, связанные с компьютером и информатикой. Необходимо выбрать понятие, которое больше соответствует названным крылатым выражениям.

**Для 1-й команды *[(Приложение 2)](http://festival.1september.ru/articles/578867/pril2.doc)***

1. "На ошибках учатся"

1. Написание программы.

2. Резервное копирование программы на дискету.

3. **Отладка программы.**

2. "Доверяй, но проверяй"

1. Проверка наличия в программе вспомогательных процедур и функций.

2. **Тестирование результатов выполнения программы.**

3. Проверка дискеты.

3. По образу и подобию.

1. Предыдущий вариант файла.

2. Локальная переменная с именем, совпадающим с именем глобальной.

**3. Копия файла.**

4. Три кита.

1. 0, 1 и неопределенность.

2. Паскаль, Бейсик и Си.

3. **Системный блок, клавиатура и монитор.**

5. Молчание-знак согласия.

1. Отсутствие на компьютере звуковых сигналов.

2. **Принятие значений по умолчанию.**

3. Задание значений переменной величины в ходе выполнения программы.

**Для 2-й команды.**

1. "Еще одно, последнее сказанье, и летопись окончена моя"

1. **Последний оператор программы.**

2. Процессор последней марки.

3. Предельно допустимое значение переменной величины.

2. "Разделяй и властвуй"

1. Использование в программе переменных различных типов.

2. Разработка программы методом нисходящего программирования.

3. **Использование различных разделов жесткого диска**

3. "На деревню дедушке"

1. Использование в программе оператора перехода.

2. Неправильный адрес оперативной памяти.

3. **Неправильное имя файла.**

4. "Как белка в колесе"

1. **Зацикливание программы.**

2. Использование в программе рекурсии.

3. Зависание компьютера.

5. Меньше не бывает

1. Ноль.

2. "Пустой" цикл.

3. **Бит.**

**Конкурс 5. Гонка за лидером.**

Отгадайте ребусы, кто знает ответ поднимает руку.















