**Внеклассное мероприятие по информатике**

**для учащихся 8 класса «Мой друг – Компьютер!»**

**Цель:**

* Закрепить и обобщить знания учащихся по темам «Информация», «Устройство ЭВМ», , «Графический редактор»;
* Продолжить работу над формированием информационной культуры учащихся ;
* Развить умения самостоятельно решать логические задачи, находить нестандартные методы решения, правильно выделять и формулировать цель, методы, способы решения задач;
* Сформировать познавательный интерес к предмету.

**Форма мероприятия:** викторина

**Программа викторины:**

1. Представление и приветствие команд.

II. Разминка.

1. Конкурс «Дальше ….»

IV. Конкурс болельщиков.

V. Конкурс "Кто больше".

VI. Конкурс пантомим.

VII. Подведение итогов викторины.

**I. Конкурс «Приветствие».**

Представление команд и членов жюри.

Выступление команд 3 минуты – визитная карточка.

1. **Конкурс. Разминка**

Каждой команде задаётся по 7 вопросов. Каждый правильный ответ – 1 балл.

1 команда

1. С помощью чего человек получает информацию из окружающего мира (органы чувств).
2. Какой информационный процесс соответствует следующему примеру: фотографии напоминают о пребывании в детском саду (хранение).
3. Минимальная единица измерения информации (бит).
4. Как зовут создателя компании «Майкрософт» Гейтса? (Билл)
5. Каков первоначальный смысл английского слова «компьютер»?( Человек, производящий расчеты)
6. Какое из перечисленных устройств не предназначено для обработки информации: арифмометр, компьютер, барометр, калькулятор?

2 команда:

1. Как называется часть имени файла, записываемая после точки? (расширение).
2. Перечислите 3 основных информационных процесса (передача, хранение, обработка).
3. Устройство ЭВМ, служащее для отображения текстовой и графической информации (монитор, дисплей)
4. Какой инфекцией может заразиться компьютер? ( вирусной)
5. Где теряется информация при выключении компьютера?( в оперативной памяти)
6. Какое устройство может оказывать вредное воздействие на здоровье человека?
7. **Конкурс «Дальше, дальше»**

Каждому игроку команды по очереди задаются вопросы, на 1 вопрос отвечает 1 участник команды, на 2 – второй участник и так далее. Если участник не знает ответа, он говорит «дальше», время ограничено 7 минут. Побеждает та команда, которая больше дала правильных ответов.

1 команда :

1. Лицо компьютера Ответ: монитор
2. И спортивный снаряд, и носитель информации Ответ: диск
3. Мозг компьютера Ответ: процессор
4. Действие производимое с клавишей (нажатие)
5. Ноль или единица в информатике (бит)
6. Печатающее устройство (принтер)
7. Всемирная глобальная сеть (Интернет)
8. Взломщик компьютерных программ (хакер)
9. Начинающий пользователь (чайник)

2 команда:

1. Устройство для ручного ввода числовой, текстовой и управляющей информации.
2. Информацию, какого типа выводят стерео динамики. Ответ звуковую
3. Другое название графопостроителя. Ответ: плоттер
4. Указатель местоположения на экране (курсор)
5. Место хранения информации (память)
6. Как называется человек – фанат компьютерных игр (геймер)
7. Гибкий магнитный диск (дискета)
8. Карманное вычислительное устройство (калькулятор)
9. Популярный среди школьников вид компьютерных программ (игра)
10. **Конкурс болельщиков**

 Наши болельщики могут помочь своим командам одержать победу, для этого им нужно быстро и правильно ответить на вопрос и сказать какой команде он отдаёт дополнительный балл. Прежде чем хотите назвать ответ - поднимайте руку.

Вопрос 1: На что надо обратить внимание при приобретении ПК?
Ответ: при покупке компьютера, на новые комплектующие вам должны предоставить документы с указанием модели, номера конкретной детали, причем эти данные должны совпадать с маркировкой на деталях. Узнайте информацию о службе технической поддержки и запишите ее. Не забудьте получить дискеты и CD-диски с драйверами. Если вы покупаете системный блок целиком, попросите отформатировать жесткий диск под ваши потребности и установить на него операционную систему Windows.

Вопрос 2: Это слово используется и в информатике, и применительно к автомобилю. В информатике это разновидность носителя информации, в автомобиле так называется металлическая часть колеса. Назовите это слово.

Вопрос 3 : Перечислите основные элементы Windows-окна?
Ответ: Заголовок окна, кнопки управления окном, строка меню, панели инструментов, границы окна, рабочая область, строка состояния, полосы (линейки) прокрутки.

Вопрос 4: Перечислите возможности текстового редактора? ( набрать текст на русском или иностранном языках, сохранить текст на диске в виде файла или загрузить его с диска тогда, когда он понадобиться для работы, отредактировать текст и проверить правописание, оформить текст соответствующим образом, напечатать текст или отправить его по электронной почте.

1. **Конкурс «Кто больше?»**

Участникам предлагается прослушать стихотворение и выписать устройства компьютера, которые были названы в стихотворении. Команды по очереди называют выписанные устройства. Побеждает команда, назвавшая большее количество устройств. За победу команда получает 5 балов.
Однажды Программист пошел воды напиться, И надо же тому случиться, на беду, Компьютер он оставил на виду    У толстого ленивого Кота. У рыжего моментом скукота Вдруг улетучилась,И, приемов в пятьКряхтя, на стол взвалился он,И ну гулятьПо кнопкам ***ЭВМ,*** и по ***колонкам***И за изящной ***мышкою*** гоняться.Компьютер запищал, Тараща свой ***дисплей*** на жирного Кота,Экраном заморгал, пытался защищаться.Но тщетно.Гибкий диск устал вращаться,То в бок,То в бег,То вскачь,То вверх.Процессор верещал, как дикий стерхОЗУ и ***ПЗУ*** сплелися проводами,А ***принтер*** раскаленными болтамиБумагу жег,Но от когтистых ногПокоя все не знал ***ки-борд (***keyboard)И может быть, не быть компьютеру в живыхДа Канарейка, заскучав на жерди,Из клетки выпорхнув,Насвистывая Верди,Воспользовалась тем, что у КотаВсе лапы заняты,И ну щипатьКонец его хвостаКот заорал и носом – в ***дисковод***А там его мотором так промяло,Что вырвался едва онДа... немалоПаленой шерстиНа ***диск системный*** намоталоОчнувшись едва, все бедыКот Канарейке приписалИ уж почти ее достал,Но тут попив, поспав и плотно пообедав, Наш Программист вошелИ их засталИзвлечь мораль из басни просто:Кот должен есть мышей, а Канарейка – просоА Программист обязан знать, Что, уходя попить,Компьютер надо выключать,Кота на крышу выпускать,А Канарейку – запиратьИ уж потом спокойно спать.

1. **Конкурс пантомимы**

Участники команды вытягивают карточки с заданиями и при помощи мимики, жестов изображают то, что написано в задании. Соперники должны угадать.

1. Компьютер завис
2. Струйный принтер
3. Клавиатура
4. Сканер
5. **Подведение итогов**

Слово жюри…

Награждение команд.