***Внеклассное мероприятие***

***Игра «Физикт»***

Цели мероприятия:

* образовательные: формирование знаний о терминах и величинах, изучаемых в курсах физики и информатики;
* развивающие: развитие познавательного интереса в сфере физики информатики;
* воспитательные: воспитание дисциплинированности, умения работать в группе.

Правила игры:

1. в игре участвуют три команды по 6 человек.
2. Игра состоит из 5 конкурсов:
3. Разминка.
4. Ребусы.
5. Пойми меня (пантомима).
6. Всего одна буква.
7. Найди лишнее.

Для зрителей предусмотрен конкурс «Игра со зрителями».

1. Вопросы задаются одновременно всем командам. Команда, поднявшая первой зеленую карточку отвечает первой, отвечать можно только 1 раз.
2. За каждый правильный ответ дается 1 балл.
3. Победу одерживает команда, набравшая большее количество баллов.

Ход игры.

Дорогие зрители и уважаемое жюри! Мы начинаем нашу интеллектуальную игру «Физикт».

Сегодняшнюю встречу судит компетентное жюри в составе:

* …………………..
* …………………..
* …………………..

Наша игра начинается с первого конкурса «Разминка».

Вопросы 1 конкурса «Разминка»:

1. Прибор для измерения веса тела (динамометр)
2. Клавиша для переключения больших и маленьких букв (регистр Shift)
3. Кто открыл закон Всемирного тяготения (Ньютон)
4. Устройство управления в играх (джойстик)
5. Газообразное состояние воды (пар)
6. Устройство записи информации (дисковод)
7. Назовите единицу массы драгоценных камней (карат)
8. Большой любитель чужих секретов (хакер)
9. Линия, описываемая движущейся точкой (траектория)
10. Как называется человек на компьютерном языке (пользователь)
11. Повторяющиеся во времени движения (процессы) (колебания)
12. Основная микросхема, производящая в компьютере обработку и информации (процессор)
13. Прибор, для измерения скорости движения (спидометр)
14. Комбинация символов после последней точки в имени файла, которая определяет тип файла (расширение)
15. Английский ученый, открывший закон деформации упругих тел (Гук)
16. Специальная программа для управления внешними устройствами компьютера (драйвер)
17. Величина, характеризующаяся модулем и направлением в пространстве (вектор)
18. Устройство визуального отображения информации (монитор)
19. Прибор для отсчета времени (часы)
20. Совокупность знаний, сведений и данных (информация).

Вопросы 2 конкурса «Ребусы»:

Командам предлагаются 5 одинаковых ребусов, на разгадывание дается 2 минуты (ответ писать на листочке с заданием)

 линза

 оптика

 дисперсия

 энергия

 атом

Вопросы 3 конкурса «Пойми меня» (пантомима):

Капитан команды вытягивает лист с заданием, и показывает жестами написанное слово, а команда должна отгадать тот или иной прибор (инструмент). Если команда отгадывает слово, то получает 1 баллов.

* Насос
* Сканер
* Лабораторные весы
* Коврик для мыши
* Джойстик
* Web - камера

Вопросы 4 конкурса «Всего одна буква»

К перечисленным словам необходимо добавить одну букву и получить слово, связанное с информатикой и компьютерами

|  |  |
| --- | --- |
| Иск | Диск |
| Кран | Экран |
| Око | Окно |
| Папа  | Папка |
| Форма  | формат |

Вопросы 5 конкурса «Найди лишнее»

Команды получают по 2 конверта, в которых вложены полоски с терминами. Надо найти лишнее слово в каждом конверте.

|  |
| --- |
| Физические величины |
| Масса | Объем | Длина | (газ) |
| Скорость | Площадь | Вес |
| Время | Давление | Время |
| Давление | Газ |  |
| Путь | Сила |  |

|  |
| --- |
| Физические приборы |
| Весы | Линейка | Динамометр | (жидкость) |
| Барометр | Спидометр | Термометр |
| Мензурка | Жидкость | Часы |

|  |
| --- |
| Физические явления |
| Молния | Инерция | Радуга | (молекула) |
| Падение тела | Движения | Молекула |
| Диффузия | Нагревание | Трение |

|  |
| --- |
| Единицы физических величин |
| Паскаль | м | кг | (Паскаль) |
| Н | м/с | с |
| 0С | кг/м3 | м3 |

«Игра со зрителями»

* В воде не тонет, в огне не горит (лед)
* Дерево даешь – съедает, от воды же умирает (огонь)
* Хоть я не снег, но таю, не птица, а летаю (дым)
* Оно нагревает тела (трение)
* Чем она больше, тем изменение скорости меньше (масса)
* Выдающийся английский физик и математик, основатель классической механики (Ньютон)
* Оно сохраняет форму и объем (твердое тело)
* Причина изменения скорости (сила)
* Процесс распространения колебаний в среде (волна)
* Тело, вращающееся вокруг планеты (спутник)
* Операция отождествления символов или грум символов одного кода с символами или группами символов другого кола (кодирование)
* Программа просмотра веб-страниц с возможностью перехода к следующей по гиперссылкам (браузер)
* Устройство для вывода чертежей на бумагу (плоттер)
* Жесткий диск, предназначенный для постоянного хранения информации, используемой при работе с компьютером (винчестер)
* Метка на экране, перемещающаяся при нажатии соответствующих клавиш (курсор)
* Символ, используемый в адресах электронной почты (собака)
* Разделитель, используемый в записи адресов компьютеров в сети (точка)
* Часть окна редактора Word, используемая для установки полей, отступов (линейка)

По окончании всех конкурсов подводятся итоги, вручаются призы и дипломы.