Муниципальное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа с углубленным изучением

английского языка №1 г. Буденновска

**Внеклассное мероприятие**

КВН по информатике

тема: "Информатика в жизни"

 (9-10 класс)

Учитель информатики и ИКТ

Арутюнян Полина Викторовна

2009 г.

**Цель мероприятия:**

1. Показать, что информатика является наукой, которая занимается изучением информационных процессов, т.е. сбора, хранения и передачи информации. И что основным инструментом реализации информационных процессов является компьютер.
2. Формирование творческой личности, развитие памяти, мышления, воображения; формирование субъекта деятельности, производящего своей деятельностью самого себя.
3. Развитие творческих способностей, эмоциональности, умения самостоятельно добывать информацию.
4. Воспитание стремления к творческой деятельности, возможности яркого самовыражения.

**Ход мероприятия.**

* 1. Организационный момент. Представление команд (по 10 человек из каждого класса), капитанов.

**1-й ведущий:** Добрый день! У нас — праздник! Сегодня состязаются команды веселых и находчивых! А полный зал зрителей - болельщиков говорит о том, что в школе повальная эпидемия. Болеть будут все! Пока мы не видим команд, которые готовятся к выходу на сцену, я предлагаю всем болельщикам всех команд посмотреть друг на друга и весело поздравить с этим веселым праздником!
*Болельщики приветствуют друг друга.*

**2-й ведущий:** Надеюсь, что так же будет и во время игры: поддерживая свою команду, все будут внимательно смотреть выступления соперников и поддерживать их, если они понравятся! Ведь сегодня не только день веселого КВНа, но и день дружбы! Тем более что КВН — это игра, а не война! А на игре должны получать удовольствие все: и победители и проигравшие.

**1-й ведущий:** Мы начинаем КВН!

**2-й ведущий:** Сегодня играют:

 команда 9 «А» класса и её капитан \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**1-й ведущий:** команда 10 «А» класса, капитан \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2-й ведущий:** команда 10 «Б» класса, капитан \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**1-й ведущий:** Судить игру будет жюри в составе: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2- й ведущий** председатель жюри: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**1-й ведущий:** А сейчас, капитанов команд приглашаем пройти на сцену для жеребьевки.

**2-й ведущий:** Внимание! Мы начинаем первый конкурс—приветствие команд.

***Максимальная оценка — 5 балла.***

**1-й ведущий:** На сцену приглашается команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ класса \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2-й ведущий:** На сцену приглашается команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ класса \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**1-й ведущий:** На сцену приглашается команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ класса \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2 – й ведущий**

* 1. Конкурс – разминка

***Максимальная оценка — 5 балла.***

**Разминка**

**1-й ведущий:** Ну что же, команды о себе заявили, посмотрим, как они себя покажут в деле. И для начала предлагаем провести небольшую разминку.

**2-й ведущий:** Я буду говорить начало фразы, а команды должны будут за 1 минуту придумать ее окончание.

**1-й ведущий:** Мне компьютер строил глазки,
«Виндусом» подмигивал...

**2-й ведущий:** Выдает компьютер сбои.
Мне ужасно надоел...

**1-й ведущий:**. Сколько надо программистов, чтобы ввинтить электрическую лампочку?

**2-й ведущий:** Почему программисты не заливают в машину 2000-й бензин?

**1-й ведущий:**. Для ухода за пожилым программистом требуется приятная женщина, которая бы... (продолжите).

**1 ведущий. Конкурс**

* 1. “**Информационный забег”**

**Оценка - 1 балл за 1 правильный ответ.**

1 команда

1. Минимальный состав любого ПК (СБ, монитор, клавиатура).
2. Перечислите, с помощью чего человек получает информацию из окружающего мира (зрение, слух, обоняние, осязание, вкус).
3. Можно ли работать с мультимедийной информацией средствами ОС (да).
4. Устройство для ввода графической информации в компьютер (фотографии, картинки, текст) (сканер).
2. Можно развернуть окно на весь экран (да).

**2– й ведущий**

 2 команда

1. Какую функцию выполняют периферийные устройства в ПК (ввод – вывод).
2. Перечислите 3 основных информационных процесса (передача, хранение, обработка).
3. В переводе с английского Windows это (окна).
4. Режим заглавных букв на клавиатуре включается после нажатия клавиши (CapsLock).
5.После загрузки ОС экран монитора называется (рабочий стол).

**1 ведущий**

3 команда

1. Что такое информация (сведения, знания).

2. Перечислите виды памяти в ПК (внутренняя, внешняя).

3. Фирма – мировой лидер в производстве компьютеров (IBM).
4. Какое устройство компьютера моделирует мышление человека (процессор).

5. Куда удаляется информация в ОС (корзина).

**2 ведущий IV . Конкурс- капитанов**

***Максимальная оценка – 4 балла***

Команда 1. – Назовите имя.

1. В истории России их было трое.
2. И второй и третий были внуками первого.
3. На то, чтобы зваться третьим, было много претендентов.
4. Первого прозвали Великий. **(Петр I)**

**1 ведущий** Команда 2. – Кто этот человек?

1. Родился в Москве.
2. Учился в селе.
3. Умер в Санкт-Петербурге.
4. Все знают его сказки и стихи. **(А.С.Пушкин)**

**2 ведущий** Команда 3. – Кто этот литературный герой?

1. Его родина Англия.
2. Он отличается завидным аппетитом.
3. Один из его друзей – настоящая свинья.
4. Он обычно говорит и поет часами Евгения Леонова. **(Вини-Пух)**

**V. Конкурс «Объяснялки»**

***Максимальная оценка – 4 балла***

**1-й ведущий:** один из участников команды должен объяснить жестами слово, написанное на экране не называя его.

**2-й ведущий:** 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.

.

**VI. Конкурс - “Домашнее задание”**

***Максимальная оценка – 5 баллов***

**1-й ведущий:** Итак, подошло время последнего конкурса нашей сегодняшней встречи. Кто же станет победителем?

**2-й ведущий:** Команды заранее получили домашнее задание — сочинить и инсценировать небольшую, но забавную пьеску.

**1-й ведущий:** И сейчас мы с вами посмотрим, как ребята справились с этим домашним заданием.

**2- ведущий:** 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.

**1-й ведущий**: Жюри подсчитывает очки и выявляет победителей

Награждение победителей и участников