

Захарова Наталья Владимировна,
учитель первой квалификационной категории
(МБОУ СШ №55, г. Ярославль)

РАЗРАБОТКА ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ ПО ИНФОРМАТИКЕ – "СЛАБОЕ ЗВЕНО"

Тип урока: внеклассное мероприятие по информатике.

Оборудование:

- интерактивная доска
- презентация с заданиями
- листы с заданиями конкурсов для команд
- бланк для жюри
- листы ответов для жюри

Формы работы: коллективная.

Цели урока:

1. Теоретическое повторение материала изученного ранее и практическое его применение;
2. Развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся;
3. Развитие логических способностей.

Задачи урока:

1. **Воспитательная:** воспитание умения работать в команде, уважения к сопернику, воспитание чувства ответственности.
2. **Учебная:** теоретическое повторение ранее изученного материала в увлекательной форме.
3. **Развивающая:** развитие познавательного интереса к информатике, расширение кругозора, творческих способностей учащихся, умения грамотно излагать свои мысли и навыков неформального общения учащихся в составе разновозрастных творческих групп в ходе подготовки и проведения недели информатики средствами применения игровых методик.

ХОД УРОКА

I. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ МОМЕНТ

Ведущий – учитель.

Ученик – ответственный за ходом времени каждого раунда.

Ученик – ответственный за цепочку правильных ответов, т.е. суммирует или сбрасывает баллы за ответы.

II. ПРАВИЛА ИГРЫ

Игроки отвечают на заданные вопросы. Игрока выбирает ведущий. Если игрок не знает ответа, то он не должен тянуть время, а ответить «ПАС», чтобы дать другим игрокам набрать больше баллов за игру. Если игрок сказал «ПАС», то ведущий выбирает следующего игрока. Количество баллов за игру будет равняться количеству баллов, накопленных в банке. В банк может положить каждый игрок, но о том, что он кладёт сумму очков в банк, он должен сообщить до ответа на вопрос. За первый правильный ответ в банк кладётся 1 балл. С каждым правильным ответом стоимость следующего вопроса возрастает на один балл. Чем длиннее цепочка правильных ответов, тем больше баллов можно положить в банк. Если участник даёт неправильный ответ, то сумма баллов за правильные ответы начинается сначала – с одного балла.

Игрок, ответивший на три и более вопросов правильно, может назвать имя другого игрока, который имеет право:

А) продолжить цепочку правильных ответов, добавляя к баллам первого игрока по одному баллу за каждый правильный ответ, если скажет слово БАНК. Если ответ игрока неправильный, то все баллы и первого и второго игрока сгорают и счёт начинается с 1 балла;

Б) может сказать слово «СНАЧАЛА БАНК» и начать складывать в банк с 1 балла (это бывает необходимо, когда предыдущий игрок набрал большое количество баллов, а следующий за ним игрок не уверен в своих силах);

В) может не говорить слово БАНК и тогда очки не будут складываться в банк.

I раунд – 6 минут.

По истечении времени каждого раунда выгоняются 2 слабых игрока, их выбирает ведущий и комментирует «почему», обычно выгоняются те игроки, которые набрали меньшее количество баллов.

II раунд – 5 минут.

III раунд – 4 минуты

IV раунд – 3 минуты,

V раунд – 3 минуты.

Когда останутся 2 игрока, то игра на победителя заключается в ответе на три вопроса каждым из игроков (время обдумывания каждого ответа – 30 секунд). За каждый правильный ответ даётся 1 балл. Кто набрал большее количество баллов, тот и победил. Если игроки набирают одинаковое количество баллов, то вопросы задаются дальше каждому до тех пор, пока кто-то из игроков не ответит на поставленный вопрос.

IV. ЗАДАНИЕ НА ПОБЕДИТЕЛЯ

В приведённых текстах некоторые идущие подряд буквы образуют термины, связанные с информатикой или с компьютером. Найдите эти термины.

НАПРИМЕР: Для Остапа роль эта оказалась довольно лёгкой.

ОТВЕТ: пароль.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ФИНАЛИСТОВ.

1. Мы начали с ним разговор о ботанике, а закончили о политике (робот).
2. На форуме было много украинцев и русских – выходцев из бывшего Советского Союза (вирус).
3. И только уже будучи на пароме, Нюра вспомнила об этом (меню).
4. Его политический курс ориентировался на либеральные идеи (курсор).
5. Порядок у Менташина в квартире был не ахти какой (документ).
6. А поскольку слово «помещик» по местному – бай, то Салима все так и называли (байт).

V. ВОПРОСЫ К ИГРЕ.

1. Назови основные части ЭВМ (память, процессор, устройства ввода-вывода).
2. Машина, управляемая по программе и имитирующая действия человека (робот).
3. Шрифт наклонного начертания (курсив).
4. Изображаемый на экране список вариантов из которых пользователь выбирает необходимый вариант (меню).
5. Гибкий магнитный диск (флоппи-диск).
6. Указатель места на экране (курсор).
7. Наименьшая единица измерения информации (бит).

8. Что в переводе с иностранного означает слово информация?(сведения, разъяснения, ознакомление).
9. Информатика – это наука или школьный предмет? (наука)
10. Назовите три информационных процесса (обработка, хранение, передача).
11. С помощью чего человек воспринимает информацию? (с помощью органов чувств)
12. Обработка или хранение происходит при заучивании материала наизусть? (обработка)
13. У фирмы Audi это 4 кольца. У фирмы Peugeot – медвежонок. А что у компьютерной фирмы Apple?(эмблема – яблоко)
14. В чём отличие между государственным флагом России и принципом получения цветной точки (пикселя) на экране монитора? (три цвета-красный, белый и синий на флаге и пиксель цветной получается смешением трёх цветов – красного, зелёного и синего).
15. Назовите клавишу, печатающую пустые символы (пробел).
16. Как называется процесс обратный кодированию? (декодирование)
17. 8 бит – это сколько байт? (1)
18. Сколько в килобайте байт? (1024)
19. Римская система счисления = это позиционная или непозиционная система? (непозиционная)
20. Сколько цифр в двоичной системе счисления? (две)
21. Назовите алфавит троичной системы счисления. (0,1,2)
22. Какая система счисления используется в компьютере в качестве основной? (двоичная)
23. Арабскими или римскими называются цифры десятичной системы счисления? (арабскими)
24. Тактовая частота – это характеристика процессора или винчестера? (процессора)

25. Как расшифровывается аббревиатура ЭВМ? (электронно-вычислительная машина)
26. Большим объёмом обладает жёсткий или гибкий диск? (жёсткий)
27. Назовите клавишное устройство ввода информации (клавиатура).
28. Монитор - это устройство ввода или вывода информации? (вывода)
29. Какой принтер обладает лучшим качеством печати – матричный или лазерный? (лазерный)
30. Какое устройство в компьютере предназначено для обработки изображений? (видеокарта)
31. Назовите клавишу с помощью которой можно печатать заглавные буквы? (SHIFT)
32. Какое устройство в компьютере предназначено для работы со звуком? (звуковая карта)
33. Назовите клавишу, стирающую символы слева от курсора (BACKSPACE).
34. Текстовый редактор – системная или прикладная программа? (прикладная)
35. Как называются документы, объединяющие текст, звук, речь, графику и видео? (мультимедийные)
36. Как называется именованная область диска? (файл)
37. Блокнот – это текстовый или графический редактор? (текстовый)
38. Файловая система имеет иерархическую систему или табличную? (иерархическую)
39. Контекстное меню вызывается щелчком левой или правой кнопкой мыши? (правой)
40. Файлы и папки открываются одним щелчком или двойным щелчком? (Двойным)
41. Инсталляция – это установка или удаление приложений? (установка)
42. Как называется программа для борьбы с компьютерными вирусами? (антивирус)

43. Детские игрушки – это материальные или информационные модели?
(материальные)
44. Как называется память, которая стирается при выключении компьютера?
(оперативная).
45. Какой монитор менее вреден: жидкокристаллический или электронно-лучевой? (жидкокристаллический)
46. Как называется программа для создания и редактирования изображений?
(графический редактор)
47. Поле и запись – это основные объекты какой прикладной программы?
(базы данных)
48. Винчестер – это CD-диск или жёсткий диск? (жёсткий диск)
49. Как называется тип поля в базах данных, у которого может быть только два значения «да» или «нет»? (логическим)
50. Как называется сжатый файл? (архивный)
51. Драйвер – это устройство компьютера или программа для работы с внешними устройствами? (программа)
52. Значки свёрнутых программ находятся на рабочем столе или на панели задач? (на панели задач)
53. Как называется последовательность команд, которую выполняет компьютер? (программа)
54. К какому виду относится информация, воспринимаемая с помощью органов слуха? (звуковой)