

Сценарий внеклассного мероприятия

"И в шутку, и всерьез"

Автор: Иванова Ольга Николаевна,
педагог дополнительного образования,
МАУ ДО «Станция юных техников»
Моргаушского района Чувашский Республики

Цели:

- *Образовательная:* закрепление знаний, умений навыков по основным темам учебного курса «Программирование и информационные технологии».
- *Воспитательная:* воспитывать самостоятельность, целеустремленность, умение работать в команде, ответственность в достижении цели.
- *Развивающая:* развивать познавательный интерес учащихся к предмету, логическое мышление, творческую активность.

Продолжительность: 40 минут.

Рекомендуемые классы: 10-11

Оборудование:

- Музыкальные заставки, мультимедийный проектор.
- Приложения 1-5.
- 2 листа бумаги формата А3, маркеры.
- 12 платков, сарафаны, рубахи-косоворотки.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

– Добрый день, дорогие участники, зрители и болельщики. В современном мире информатика – самая молодая и стремительно развивающаяся наука, знание которой просто необходимо каждому человеку. Сегодня мы с вами и в шутку, и всерьез попытаемся прикоснуться к разным граням этой интереснейшей науки. В нашей игре участвуют две сборные команды, поприветствуем их. Представление капитанов команд и членов жюри. Итак, мы начинаем.

1 конкурс. «Дальше, дальше...»

За 100 секунд каждая команда должна верно ответить на как можно большее количество вопросов. Если команда затрудняется с ответом, капитан просит перейти к следующему вопросу, сказав «Дальше». Верный ответ приносит команде 1 балл. Жюри подсчитывает количество верных ответов и регламентирует время.

Вопросы 1 команде:

1. Значок на экране, щелкнув мышью на котором можно открыть некоторую программу, документ или папку. (*Ярлык*)
2. Запись числа 15 в 16-ричной системе счисления. (*F*)
3. Не имеющий физического воплощения, а созданный на экране монитора компьютера. (*Виртуальный*)
4. Образное представление схемы организации на диске файлов и каталогов (папок). (*Дерево*)
5. Фирма, предоставляющая услуги по пользованию Интернетом. (*Провайдер*)
6. Размер шрифта. (*Кегль, пункт*)

7. Многократно повторяющаяся часть алгоритма (программы). (*Цикл*)
8. Человек – фанат компьютерных игр. (*Геймер*)
9. Назовите "антипод" для слова «клиент». (*Сервер*)
10. Сколько байт в 40 битах?(5)
11. Минимальная единица измерения информации. (*бит*)
12. От имени какого математика произошло слово АЛГОРИТМ. (*Аль Хорезми*)
13. (Вопрос-шутка) Какой носитель имеет форму пиццы? (*Гибкий, жесткий, компакт-диски*)
14. Как называется объект – заместитель оригинала? (*модель*)
15. Гибкий магнитный диск. (*дискета*)
16. (Вопрос-шутка) Книгу по какому языку программирования химии называют книгой про ионы меди? (*Cu++.*)
17. Когда появился манипулятор «мышь», то для него в русском языке некоторое время использовалось название по имени персонажа известной русской сказки. Назовите имя этого персонажа. (*Колобок*).
18. Аппаратные и программные средства, обеспечивающие объединение на компьютере текста, графики, анимации и звука. (*Мультимедиа*)
19. Состояние, при котором включенный компьютер не реагирует на действия пользователя (*Зависание*)
20. Изобретатель системы кодирования информации, использующий два символа: точку и тире. (*Морзе*).

Вопросы 2 команде:

1. Перечисление всех папок (каталогов), в которые вложен файл. (*Путь*)
2. Запись числа 8 в 8-ричной системе счисления. (*10*)
3. Элемент печатающей головки матричного принтера (*Иголка*)
4. Текст, содержащий связи с текстом других документов. (*Гипертекст*)
5. Минимальный элемент изображения на экране монитора. (*Пиксель*)
6. Главный компьютер многоканальной локальной сети. (*Сервер*)
7. Начинаящий пользователь. (*Чайник, лузер*)
8. Процедура «альтернатива», как ее можно назвать иначе? (*Ветвление, выбор*)
9. Назовите "антипод" для слова «константа». (*Переменная*)
10. Сколько бит в 3 байтах?(24)
11. Минимальный информационный объект. (*Файл*)
12. Имя первой женщины – программиста. (*Ада Лавлейс*)
13. (Вопрос-шутка) Кто жужжит в дисководе? (*Овод — дисковод.*)
14. Последовательность действий, направленная для достижения конкретной цели. (*Алгоритм*)
15. Что общего между папирусом, берестяной грамотой, книгой и дискетой? (*Хранение информации*).
16. (Вопрос-шутка) Как зовут дирижера оркестра компьютерных устройств? (*Операционная система.*)
17. Вычислительное устройство у древних греков и римлян, похожее на счёты. (*Абак*).
18. Специальные правила, определяющие принцип построения слов и предложений в языке программирования. (*Синтаксис*)
19. Как называются программы, предназначенные для просмотра страниц Интернета? (*браузеры*)
20. Символ, используемый в обозначении интервала ячеек в электронных таблицах. (*:*)

Объявление итогов жюри

2 конкурс «И то, и другое – что это такое?»

Каждой команде поочередно необходимо определить каким понятиям соответствуют приведенные комментарии.

Например, И ковровая, и беговая, и на магнитном диске в компьютере (*дорожка*).

1. И нота, и язык программирования (*СИ*)
2. И семейный, и военный, и файловый (*архив*)

3. И категория в спорте, и позиция в записи числа (*разряд*)
4. И в трапеции, и у памятника, и у системы счисления (*основание*)
5. И почтовый, и нижний или верхний, и у элемента массива (*индекс*)
6. И город в Англии, и разговорное название жесткого диска (*винчестер*)
7. И медицинская, и в компьютерной программе (*процедура*)
8. И искусственное русло, наполненное водой, и линия связи (*канал*)
9. И рыболовная, и компьютерная (*сеть*)
10. И движение ногой при ходьбе, и величина изменения параметра цикла (*шаг*)

3 конкурс «Стань роботом»

Ведущий: Один из вас будет художником, но необычным, а роботом-манипулятором. А остальным членам команды по очереди предстоит управлять роботом. На экране вы увидите изображение. Ваша задача — посредством команд роботу воспроизвести изображение на импровизированном экране монитора (лист бумаги формата А3, прикрепленный к стене или стенду). Такие явные команды, как «Нарисуй дерево» или «Нарисуй уши», недопустимы. Нельзя называть предметы, изображенные на рисунке. Разрешенные команды: «Поставь точку в левом верхнем углу», «Начерти окружность», «Соедини точки отрезком» и т. п.

Максимальное количество баллов за этот конкурс – 10.

Объявление итогов жюри

4 конкурс «Компьютерное зазеркалье»

В словосочетаниях, связанных с компьютерами и информатикой, слова заменены на противоположные по смыслу, назначению, размерам и т.п. Команде необходимо как можно быстрее определить исходные словосочетания. Капитан команды поднимает руку, если команда готова дать ответ. За каждый правильный ответ 1 балл.

Например, Беззвучный микрофон (*звуковая колонка*)

1. Гибкая плата (*жесткий диск*)
2. Видимая папка (*скрытый файл*)
3. Долговременный склероз (*оперативная память*)
4. Естественная глупость (*искусственный интеллект*)
5. Коллективные счета (*персональный компьютер*)
6. Лиственный файл (*корневой каталог*)
7. Отцовский блок (*материнская плата*)
8. Одеяло для кошки (*коврик для мышки*)
9. Ручная вакцина (*компьютерный вирус*)
10. Низкий запрет (*высокое разрешение*)

Объявление итогов жюри

5 конкурс «Анаграммы»

Перед вами анаграммы, за 3 минуты переставьте в них буквы так, чтобы получились слова, связанные с информатикой или компьютером. За каждое угаданное слово 1 балл.

1. Галло (алгол)
2. Салькап (паскаль)
3. Красен (сканер)
4. Кастор (строка)
5. Талодка (отладка)
6. Темка (метка)
7. Бискей (бейсик)
8. Терполт (плоттер)
9. Транфор (фортран)
10. Фигарка (графика)
11. Иголка (логика)
12. Корсет (сектор)

13. Фуралом (формула)
14. Волусие (условие)
15. Урвиск (курсив)
16. Таксиед (дискета)

Пока команды готовятся – игра со зрителями «**Все на поиск терминов**».

Правильно ответивший добавляет команде, за которую болеет, 1 балл.

В приведенных предложениях идущие подряд буквы нескольких слов образуют термины, связанные с информатикой и компьютерами. Найдите их.

Например, Этот *процесс* орнитологи называют миграцией. В данном предложении спряталось слово ПРОЦЕССОР.

1. Потом *они торжествовали* и радовались как дети.
2. Его феска не раз падала с головы.
3. Река Днепр интересна тем, что на ней имеется несколько электростанций.
4. По просьбе хозяина квартиры мы шкаф сдвинули с места.
5. Этот старинный комод ему достался в наследство.
6. Когда-то он работал в идеологическом отделе.
7. В присутствии начальника Потап робел, как ребенок.
8. Оказалось, что граф и Казанова – одно и тоже лицо.

6 конкурс «Крылатые выражения»

Для каждого из приведенных понятий даны так называемые «крылатые выражения», из которых только одно соответствует по смыслу данному понятию. Найдите эту крылатую фразу. Например, для понятия

Программист нашел причину неправильного результата работы программы

1. Ищите и найдете;
2. А ларчик просто открывался;
3. Буря в стакане воды.

Вирус «Троянский конь»

1. Всякое деяние благо;
2. Дары данайцев;
3. Двуликий Янус.

FIO@C:\PROVIDER.RU

1. На деревню дедушке;
2. За тридевять земель;
3. Ищите и обрящете.

Брешь в системе защиты

1. Нить Ариадны;
2. Ахиллесова пята;
3. Избушка на курьих ножках.

Восстановление раннее удаленного файла

1. Воскрешение Лазаря;
2. Подальше положишь – поближе возьмешь;
3. Всякое деяние благо.

Объявление итогов жюри

7 конкурс «Частушки»

Каждая команда поет частушки, посвященные информатике, переодевшись в русские народные костюмы. Основные критерии оценивания – артистизм, задор и удаль. Максимальное количество баллов за этот конкурс – 10.

1. Полюбила программиста –
Очень, думала, умен,
И ангину, и простуду
Aidstest-ом лечит он.
3. Меня милый не целует,
Не садится близко –
Я, мол, чистый математик,
А ты программистка.
5. От сестрёнки своей Оли
Все секреты «запаролил».
Пусть попробует теперь
Вскрыть в мои икс-файлы дверь!
2. Не знакомлюсь во дворе я –
Следую совету,
Женихов всех завожу
Лишь по Интернету.
4. Диск попортился, ну что ж,
Вот топор, стамеска, нож.
Нет, подайте им Disk Doctor,
Ох, уж эта молодёжь!
6. У нас голод необычный:
Голод информации.
Чем его нам утолить бы?
ИН-ФОР-МА-ТИ-ЗА-ЦИЕЙ!

Пока команды готовятся к выступлению, предлагаем зрителям творческое задание: дано начало частушки, ее окончание придумайте сами. Тем самым вы сможете помочь своей команде дополнительными очками.

Объявление итогов жюри

Подведение итогов игры.

– Итак, дорогие зрители и гости, наша игра подошла к концу. Я благодарю за увлекательную игру наши команды. Мы с нетерпением ждем от жюри подведения итогов. Оглашаются результаты, команды награждаются грамотами «За победу», «За волю к победе» и сладкими призами.

Литература:

1. *Златопольский Д.М.* Сборник заданий для внеклассной работы по информатике / Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2006. – 32 с. – (Библиотечка «Первого сентября», серия «Информатика». Вып. 1(7))
2. *Златопольский Д.М.* Задания для конкурсов, викторин, КВН и учебные кроссворды по информатике / Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2007. – 32 с. – (Библиотечка «Первого сентября», серия «Информатика». Вып. 1(13))