

ПОЗАКЛАСНИЙ ЗАХІД «Інформатичний калейдоскоп»

Мета: розвивати пізнавальний інтерес, творчу активність в учнів, критичне мислення; повторити та закріпити основний програмний матеріал; виховувати повагу до однокласників, вміння достойно вести суперечку, стійкість і бажання перемоги, вміння працювати в команді.

Хід заходу

I. Організація початку заходу

Ведучий. Доброго дня!

Ведуча. Сьогодні ми зібралися тут, аби визначити, хто ж з вас най-найвеселіший і найвинахідливіший? Гра відкриє зовсім інші сторони інформатики, ті, на які не завжди звернеш увагу на уроці.

Ведучий. Для багатьох ця гра дасть можливість проявити свою любов до предмету, а для деяких може стати поштовхом до зацікавленості.

Ведуча. Я гадаю, ця зустріч принесе нам задоволення

Ведучий. Усім, хто навчає Інформатики,
Усім, хто вивчає Інформатику,
Усім, хто любить Інформатику,
Усім, хто ще не знає, що може любити,

Ведуча. Отже, ми починаємо «Інформатичний калейдоскоп»!

Ведучий. Ну а поки наші команди готуються до свого виходу, ми запрошуємо старшокласників на цю сцену.

Сценка «Мама за комп'ютером»

Ведучий. Ну що ж, в турнірі беруть участь 2 команди з 5 та 6 класів. Запросимо їх на цю сцену!

Вихід команд

Ведуча. Хто стане най-най сьогодні, визначить наше шановне журі. Оголошую вам членів журі – Назаренко Ольга Іванівна
Гуменюк Наталія Володимирівна

Ведучий. А зараз ми просимо дати слово журі:

*"Зобов'язуємося судити справедливо і чесно,
Суворо дотримуватися правил інтелектуальних ігор,
Не порушувати святих законів інтелектуальної боротьби"*

Всі судді: "Клянемося, клянемося, клянемося".

Ведуча. А зараз візьмемо клятву з команд.

"Клянемося дотримуватися правила інтелектуальної боротьби, поважати в боротьбі супротивника, себе, суддю, вболівальника".

Всі разом: "Клянемося, клянемося, клянемося".

Ведуча. Минають дні, минають роки,
Прогрес крокує повсякчас,
І вже новиночки науки
Прийшли сьогодні і до нас.

Ведучий. Аудиторія простора, а в ній – машини,
І кожному – як би пізнати.
Світ, що несе в собі таїни,
Твій розум прагне розгадати.

Ведуча. То ж не барімося, до діла
І зараз конкурс проведем,
Та інформатиків умілих
Сьогодні тут ми віднайдем.

Ведучий Увага! Команди готові! І ми зараз даємо їм слово! Починаємо з привітання команд.

I. Привітання команд

Ведуча. Перший конкурс має назву **«Привітання»**

Критерії оцінок – макс 5 балів

Ведучий. Почнемо з команди 5 класу.

Ведуча. Черга команди 6 класу

(капітани команд представляють назви своїх команд, їх девізи, емблеми.
Команди обмінюються привітаннями, а також вітають журі і вболівальників).

II конкурс «Розминка»

Ведуча: Ну а тепер ми починаємо перший конкурс «Розминка» для команд.

Ведучий. Потрібно до кожного слова першого стовпчика знайти відповідне слово другого стовпчика. Яка команда швидше і правильно виконає, та отримає 2 бали.

Лазерний	Редактор
Жорсткий	Шрифт
Операційна	Комп'ютер
Графічний	Стіл
Робочий	Принтер
Глобальна мережа	Управління
Напівжирний	Диск
Безпроводникова	Дисплей
Персональний	Інтернет
Панель	Система
Рідкокристалічний	Мишка

Ведуча. А поки команди виконують завдання, ми попрацюємо з глядачами

Мова	Алгоритм
Система	Повідомлення
Периферійні	Пам'ять
Інформаційні	Редактор
Кореневий	Пристрої
Електронне	Числення
Оперативна	Технології
Текстовий	Програмування
Права та ліва	Блок
Лінійний	Каталог
Системний	Клавіші мишки

Ведуча 2: Щиро дякую та вітаю Вас з хорошим початком гри. Зараз судді скажуть нам результати першого конкурсу.

Для глядачів.

И	Р	А	М	Р	О	Б	Є	К	Т	О	Р	Т	Г	О
Т	О	Ц	О	Л	Ф	М	О	Н	І	Б	П	О	С	Л
М	Г	І	Я	І	Н	А	Т	С	Н	Л	А	П	К	А
О	Л	Е	С	П	У	Л	Й	А	Ф	О	Р	Л	А	Т
Д	А	О	Р	О	Т	Я	Д	Р	Л	К	М	Е	Н	Ю
Е	М	Т	Т	Р	К	Ц	І	Я	И	Т	А	Р	В	А
М	А	К	П	О	Н	Г	А	М	К	О	Т	А	І	Л
Г	Р	Е	Р	С	М	И	Н	Н	А	В	У	И	С	К
О	В	С	И	Т	А	Ш	Я	К	И	Р	Р	Д	Р	Е
Р	Е	Т	Н	И	К	А	Т	А	Л	К	А	О	И	Т
П	Р	Р	И	Д	П	Л	К	А	В	Ж	І	Р	Н	А
П	Л	І	С	О	Н	І	Є	Й	О	Р	У	В	К	М
С	Е	Й	К	О	М	А	Н	Д	А	П	Т	А	А	А
И	М	К	О	В	О	Д	Т	Е	Р	И	С	Ч	З	К
Д	В	И	Н	А	В	Е	Ц	Ь	О	К	О	Т	І	В

Перед вами таблиця з буквами. Потрібно побачити, прочитати і записати чим побільше інформатичних термінів. Можна читати у різних напрямках по горизонталі і по вертикалі, але не по діагоналі.

Таблиця транслюється на екран, також кожна команда отримує аркуш з таблицею та для відповідей. Через 5 хвилин команди здають відповіді журі. 1 відповідь – 1 бал.

III конкурс «Перевтілювачі»

Ведуча 1: Уявіть себе комп'ютером: вас увімкнули, струм наповнив вас життєвою енергією, загорілися ліхтарики індикації на вашому корпусі. Користувач почав керувати вами і примушувати працювати у заданому режимі. Ви знаходитесь в певному стані. Нас цікавлять ваші відчуття як живого організму.

Ведуча 2: На картці вказано стан, у якому ви перебуваєте. Ваше завдання за допомогою пантоміми зобразити цей стан так, щоб інша команда могла його відгадати. Час обмежується 1 хвилиною. Кількість балів за відгадку – 2 бали.

Знайти таймер в Інтернеті.

Слова 1-й команді:

1. Клавіатура.
2. Монітор.
3. Принтер.
4. Колонки.
5. Джойстик.

Слова 2-й команді:

1. Миша.
2. Сканер.
3. Навушники.
4. Мікрофон.
5. Відеокамера.

Ведуча 2: Зараз судді оголосять результати третього конкурсу.

IV конкурс «Юні поети»

Ведуча 1: Ваше завдання: кожна команда повинна скласти вірш на задані рими. Яка команда складе вірш швидше і краще, та отримає максимально 3 бали.

Мишка – книжка
Програма – діаграма
Складна – сама
Інформація – реалізація

Ведуча 1: Ну а поки команди пишуть свої шедеври, ми проведемо гру для вболівальників. Перед вами завдання: на кожну літеру в слові **КОМПЛІАТОР** для першої команди і **ПРОГРАМІСТ** для другої команди придумати слово або вислів, пов'язані з Інформатикою. Оцінюється в один бал за кожне назване слово або вислів.

Ведуча 2: час вийшов, тож я прошу команди по черзі зачитати свої вірші.

Ведуча 2: Зараз судді оголосять результати четвертого конкурсу.

V. Конкурс «Дешифратор».

Завдання: Метод координат.

В цій таблиці сховані частинки записок Зайця(А2, Г6, Г1, А6, В3, Б1, Г4, Б4);

Вовка (А3, Г2, Б3, Г5, Б2, Б6, В2, В6) і записка для тебе (В5, А1, Г3, А4, В1).

Віднови записки і не забудь розділити текст на слова

	1	2	3	4	5	6
А	Мол	Голо	Оди	ць.У	яжа	яза
Б	- йо	ре	єцьд	оги.	юут	адв
В	РА!	акр	йця	цаф	ТИ -	аще
Г	едл	нза	оде	гон	об	вн

Відповіді:

Заєць: Головне для зайця – його ноги.

Вовк: Один заєць добре, а два краще.

Ти: Ти – молодець. Ура!

Ведуча 1: Ну а поки команди виконують завдання, ми проведемо гру з глядачами.

Я малюю діаграми,

Знаю формули й доданки.

Підрахую як годиться –

Електронна я (таблиця)

* * *

Нас зібралось багато,

Як же всіх порахувати?

Об'єднати всіх нас гарних

Може тільки база (даних)

* * *

Промені і сонце-коло

Намалюємо ми скоро.

Творчий маю я характер,

Бо графічний я (редактор)

* * *

Я пишу листи і вірші,

Мої тексти найгарніші.

Хай підтвердить весь народ,

Як усім потрібен (Word)

* * *

Коли треба показати

Слайди про усі формати –

В допомозі не відмовить

Вам ніколи (Power Point)

* * *

А, Б, В, Г, Д і кома –

Всім мабуть уже відома

Така клавішна структура.

Звісно ж, це (клавіатура)

* * *

Я показую об'єкти,

Фото-, відеопроєкти.

Я не плеєр, не мотор,

А звичайний - (монітор)

* * *

Якщо є складна робота,

Мусить бути лиш охота,

Бо зі мною буде толк,

Адже я – системний (блок)

* * *

Я магнітний бутерброд,

Та мене не з'їсть ваш рот.

Файли й папки – це дієта

Для магнітної (дискети)

* * *

Я не нишпорю в коморах,

Не ховаюся по норах.

Ковзаю по столу трішки,

Бо комп'ютерна я (мишка)

1. Якщо треба знову й знову
Вести з комп'ютером розмову,
Є помічник — «тваринка» в нас,
Що допоможе нам всяк час. (Миша.)

2. Ця всесвітня мережа
Стільки знає — просто жах!
З нею вчись ти працювати —
Теж багато будеш знати. (Інтернет.)

3. Хто хоче щось запам'ятати —
В блокнот свій може записати.
Комп'ютер теж немов блокнот —
Не має з пам'яттю турбот.
А як називають комп'ютер-блокнот? (Ноут-бук.)

4. В комп'ютера, як і в людини,
В роботі органи єдині.
Скажіть, як те, що замість серця,
В комп'ютерних відсіках зветься? (Хард-диск.)

5. Про нього знаємо ми нині:
З ним справу мають в медицині.
Біолог з ним теж справу має,
А комп'ютер від нього страждає. (Вірус.)

7. З ним справу має архітектор,
З ним справу має будівельник.
Хто за комп'ютером працює,
До нього теж давно вже звик.
Скажіть, про що іде тут мова — Назвіть одне англійське слово. (Windows.)

VI. «Впізнай прислів'я».

Перед вами програмістські версії відомих приказок
Спробуйте згадати їх в оригіналі .

Скажи мені, який у тебе комп'ютер, і я скажу, хто ти.
(Скажи мені, хто твій друг, і я скажу, хто ти.)

Комп'ютер пам'яттю не зіпсуєш .*(Кашу маслом не зіпсуєш.)*

Подарованому комп'ютеру в системний блок не заглядають.
(Подарованому коневі в зуби не заглядають.)

В Силіконову долину зі своїм комп'ютером не їздять.
(В Тулу зі своїм самоваром не їздять.)

Той хто тоне за «F1» хапається. *(Той хто тоне за соломинку хапається.)*

Біт байт береже. *(Копійка гривню береже.)*

Що з Кошика видалено, те пропало. *(Що з возу впало, те пропало.)*

Вірусів боятися – в Інтернет не ходити. *(Вовків боятися – в ліс не ходити.)*

За одного хакера сім кандидатів наук дають.
(За одного битого сім небитих дають.)

Будь-який Web-дизайнер свій сайт хвалить.
(Будь-який кулик своє болото хвалить.)

«Впізнай прислів'я»

Скажи мені, який у тебе комп'ютер, і я скажу, хто ти	Скажи мені, хто твій друг, і я скажу, хто ти.
Комп'ютер пам'яттю не зіпсуєш	Кашу маслом не зіпсуєш.
Дарованому комп'ютера в системний блок не заглядають	Дарованому коневі в зуби не дивляться.
Потопаючий за F1 хапається	Потопаючий за соломинку хапається.
Біт байт береже	Копійка гривню береже.
Що з Корзини видалено, те пропало	Що з воза впало, те пропало.
Вірусів боятися — в Інтернет не ходити	Вовків боятися — в ліс не ходити.
Всяк ВеБ-дизайнер свій сайт хвалить.	Всяк кулик своє болото хвалить.

VII. Ребуси з інформатики.

Слово "ребус" латинського походження (від латинського прислів'я "Non verbis sed rebus" - "Не словами, а за допомогою речей"). Це загадка-жарт, в якій слово або фраза зображені у вигляді малюнків з комбінацією літер, цифр, нот та інших знаків. Ребус - одна найпоширеніших ігор. В ребусі можна зашифрувати прислів'я, приказки, уривки віршів, окремі фрази і слова.



Відповіді: хакер, індекс, робот, байт, каталог, чат, брандмауер,

VIII. Конкурс капітанів.

Відповідають по черзі капітани. На відповідь – 1-3 секунди. За правильну відповідь - 1 бал. Якщо капітан дає невірну відповідь, то можливість відповіді переходить до іншого.

- Неправильний запис в програмі (*помилка*)
- Спеціальна програма, яка виконує небажані для користувача дії на комп'ютері (*вірус*)

- Чітко визначена послідовність дій при розв'язування задачі (*алгоритм*)
- Вказівка виконавцю (*команда*)
- Пристрій ЕВМ, який призначений для відображення текстової та графічної інформації (*монітор, дисплей*)
- Порожнє місце, що з'являється між символами (*пробіл*)
- Найпростіший пристрій для обрахунку (*рахівниця*)
- Гнучкий магнітний диск (*дискета*)
- Зломщик комп'ютерних програм (*хакер*)
- Популярні серед школярів вид комп'ютерних програм (*гра*)
- Друкуючий пристрій (*принтер*)
- Вказівник місцезнаходження на екрані (*курсор*)
- Стан, в якому ввімкнений й комп'ютер не реагує на дії користувача (*зависання*)
- Місце зберігання інформації (пам'ять)
- Користувач-початківець (*чайник*)
- Всесвітня глобальна мережа (*Інтернет*)
- Кишеньковий «обраховуючий» пристрій (*калькулятор*)
- Як називають людину - фаната комп'ютерних ігор (*геймер*)

III. Підбиття підсумків та нагородження команд.

Ведучий: Ну, що ж діти, ось і закінчилась наша гра. Я хочу вам подякувати за цікаву гру, за винахідливість яку ви проявили і за активну участь. Журі підраховує бали і оголошує переможців; Члени журі висловлюються про гру