

Позакласний захід з інформатики

“ GOLDEN BIT ”

Мета:

- навчальна: поглибити та розширити знання учнів з інформатики; застосувати і закріпити учнями знання, набуті на уроках інформатики; спонукати до систематичного доручення і самостійного вивчення предмету;
- розвивальна: сприяти розвитку образного та логічної мислення, уяви, допитливості, уваги, уміння приймати рішення в нестандартних ситуаціях;
- виховна: сприяти вихованню пізнавального інтересу, творчу активність, допитливості, активності, артистизму.

Обладнання: конверти сині та красні, бланки з відповідями, бланки для журі.

Хід заходу:

I. Організаційний етап

...Розум полягає
не тільки у знанні,
але й в умінні застосовувати
знання на практиці.
Аристотель

Девіз уроку:

*“Думаємо колективно,
працюємо оперативно,
сперечаємось доказово –
це для всіх обов'язково”.*

Дійсно, щоб сьогодні досягти успіху вам необхідно працювати злагоджено та оперативно в команді та не відволікатись на різного роду сперечання.

Назва сьогоднішнього заходу “ GOLDEN BIT”. Це звання придбає лише та команда, яка буде найрозумніша, найтворча, найспритніша. Нагородою за перемогу є отримання грамоти.

В конкурсах приймають участь дві команди:

1 команда «Елзіки» (капітан

2 команда «Dream Neam» (капітан

Конкурс складається з п'яти турів:

1. Конкурс «Далі, далі, далі...»
2. Конкурс «Марафон»
3. Конкус «Доповни слова»
4. Конкурс «Пошуковці»
5. Конкурс «Показалки»
6. Конкурс «Кросворд»
7. Конкурс «Збери розрізане зображення»

Наш урок буде проходити у вигляді гри, де команди будуть доводити, хто більше полюбив інформатику. За кожне правильно виконане завдання команди отримують спеціальні фішки – це смайлика. Переможцем стане та команда, яка назбирає найбільше смайликів.

У нашій грі є свої закони:

Це :

1. Закон Поваги!

Поважай кожного у цьому класі.

2. Закон Взаємодопомоги!

Знаєш сам – навчи того хто не знає.

3. Закон Порядку!

Дотримуйся правил поведінки у класі.

Отже, почнемо! Я оголошую початок першого конкурсу.

Основна частина

I конкурс «Далі, далі, далі...»

Під час конкурсу команди по черзі називають слова, які пов'язані з інформатикою. Перемагає команда, яка останньою називає слово (отримує смайлика)

II конкурс «Марафон»

Потрібно чим швидше дати відповідь, яка команда знає відповідь підіймає руку.

1. Як називається одним словом ? Новини, повідомлення, відомості про навколишній світ...(інформація).
2. Клавіша, яка дозволяє відокремити одне слово від іншого. (пробіл)
3. Пристрій виведення звукової інформації? (колонки, навушники)
4. Стандартна комп'ютерна програма, яка дозволяє виконувати арифметичні обрахунки (ел.таблиця, калькулятор)
5. Як називається пристрій для збереження інформації? (флешка, пам'ять)

6. Клавіша переміщення курсору на новий рядок (ЕНТЕР)
7. Яку клавішу потрібно утримувати, щоб написати слово з великої літери? (шіфт)
8. Пристрій виведення інформації на екран (монітор)
9. Наука про інформацію та інформаційні процеси (інформатика)
10. Всесвітня комп'ютерна мережа (інтернет)
11. Пристрій виведення інформації на папір (принтер)
12. Цей пристрій названо ім'ям маленької тваринки з довгим хвостиком (мишка)

III. Конкурс «Доповни слова»

1. Материнська ...
2. Компакт....
3. Текстовий ...
4. Робочий ...
5. Операційна ...
6. Системний ...
7. Графічний ...
8. Електронна пошта...
9. Панель ...
10. Оперативна ...
11. Жорсткий ...
12. Всесвітня павутина...

IV конкурс «Пошуковці»

Потрібно за 2 хв знайти щонайбільше слів, які пов'язані з інформатикою (їх 9)

К	Л	А	В	І	А	Т	У	Р	А
Р	М	А	Б	В	Г	П	С	А	К
Е	О	М	И	Ш	К	А	К	А	О
Д	Н	А	А	А	А	М	А	П	М
А	І	А	А	А	А	‘Я	Н	А	П
К	Т	П	Р	И	Н	Т	Е	Р	‘Ю
Т	О	А	А	А	А	Ь	Р	А	Т
О	Р	Ф	Л	Е	Ш	К	А	А	Е
Р	А	А	А	П	П	А	А	А	Р

V конкурс «Показалки»

Один учасник команди має показати мімікою і жестами деяке слово або термін, а іншим учасникам слід відгадати. Ваша перемога у ваших руках. Час показу 30сек. За правильно назване слово 3 смайлика.

Слова для показу: 1) зависання комп'ютера

2) інтернет

VI. конкурс «Кросворд»

1. Маленька, сіренька, а з хвостиком?

2. Який пристрій виводить звуки?

3. «Очі» комп'ютера .

4. Що треба робити з непотрібними файлами?

5. Пристрій для друкування.

6. За допомогою якого пристрою ми набираємо текст на комп'ютері ?

VII. Конкурс «Зberi розрізане зображення»

Завдання на час. Перемагає та команда, яка швидше збере розрізане зображення.

Капітани витягують завдання.

Підсумок.

Життя не стоїть на місці, і те, що сьогодні здається нам неможливим, дуже скоро стане для нас повсякденною реальністю. Комп'ютерна країна, країна інформації та інформатики – це оточує кожного із нас інформаційний простір, в якому живе, навчається і працює сучасна людина.

Ось і закінчилася наша гра.

Вибрати переможців нам пора,

Хто найбільше постарався?

Хто трудився, хто старався?

Про яку команду всамкінець,

Всі ми скажем молодець!

Тож рахуємо швиденько,

Смайлика своїй гарненько.

(Команди рахують смайлика і визначається переможець)

Вітаємо команду переможця і нагороджуємо її грамотою.