Внеклассное мероприятие по информатике«Виртуальный марафон» (8 класс)

**Цель:** *развитие интереса детей к информатике, развитие творческих способностей, логического мышления, воспитание любви к информатике,формирование навыков работы с компьютером, воспитание чувства дружбы, ответственности, развитие у школьников творческого мышления, формирование операционного мышления направленного на выбор оптимальных решений.*  
**Число команд:** 2 (по 4 – 6 человек в каждой)

**Время проведения:** 1 час

**План**

1. Приветствие команд.
2. Футбол.
3. Дартс.
4. Биатлон.
5. Настольный теннис «Кот, канарейка и программист».
6. Метание диска.
7. Современное пятиборье.
8. Бейсбол.
9. Эстафета.
10. Подведение итогов.
11. Награждение.

**Ход мероприятия**

В основу мероприятия входят различные виды спорта, включенные в олимпийскую программу. Ученики тоже участвуют в Олимпийских играх, но виртуально.

1. *Приветствие команд.*

Каждая команда представляет эмблему, девиз и участников.

1. *Конкурс «Футбол».*

Команде задаются вопросы до тех пор, пока она не «забьет гол» или даст неправильный ответ. После этого ход переходит другой команде. Игра идет до первого гола. Если со стороны участников будет нарушение правил (подсказки, шум и др.), в ворота команды, нарушившей правила назначается «пенальти», т.е. задается один сложный вопрос. Если команда дает на него правильный ответ, то гол забит и игра прекращается. (Счет может быть 0:1 в пользу какой-то из команд или 1:1). Выигравшая команда получает 2 балла.

* 1. *Что обещали родители дяди Фёдора за информацию о его местоположении?* 
     + *Автомобиль;*
     + *Велосипед; +*
     + *Мороженое;*
     + *Компьютер;*
  2. *Как зовут создателя компании «Майкрософт» Гейтса?* 
     + *Дэвид;*
     + *Майкл;*
     + *Джон;*
     + *Билл; +*
  3. *Какой инфекцией может заразиться компьютер?* 
     + *простудной;*
     + *вирусной;    +*
     + *кишечной;*
     + *никакой;*
  4. *Какой вид транспорта не оснащен компьютерной техникой?*
     + *Авиация;*
     + *Автомобили;*
     + *Ступа Бабы Яги;  +*
     + *Корабли;*
  5. *Каков первоначальный смысл английского слова «компьютер»?*
     + *Вид телескопа;*
     + *Электронный аппарат;*
     + *Электронно-лучевая трубка;*
     + *Человек, производящий расчеты;      +*
  6. *В Англии давно была написана программа, предназначенная для использования в офисах крупных компаний. По принципу действия она напоминает антивирусы, но используется для другой цели. Для какой?* 
     + *Для уничтожения игр; +*
     + *Для автоматического запуска классической музыки;*
     + *Для защиты от вирусов;*
     + *Для стирания ненужной информации;*
  7. *Где теряется информация при выключении компьютера?*
     + *На гибком диске;*
     + *На жестком диске;*
     + *В ПЗУ;*
     + *В оперативной памяти;  +*
  8. *Какое устройство может оказывать вредное воздействие на здоровье человека?*
     + *Принтер;*
     + *Монитор;   +*
     + *Системный блок;*
     + *Модем;*
  9. *В каком мультфильме главному герою помогло знание техники для борьбы со злыми силами?*
     + *«Гуси-лебеди»;*
     + *«Маленький Мук»;*
     + *«Ивашка из дворца пионеров»;  +*
     + *«Аленький цветочек»;*
  10. *Какое устройство не предназначено для обработки информации?*
      + *Арифмометр;*
      + *Компьютер;*
      + *Калькулятор;*
      + *Барометр; +*
  11. *О каком подарке на день рождения мечтал Малыш из сказки «Малыш и Карлсон»?*
      + *Компьютер;*
      + *Собака; +*
      + *Велосипед;*
      + *Мобильный телефон;*
  12. *Согласно закону Мерфи, решение сложной задачи надо поручить ленивому ученику. А почему?* 
      + *Он найдет самое сложное решение;*
      + *Он найдет самое простое решение;  +*
      + *Он отдаст задание самому умному ученику;*
      + *Он попросит решить задачу взрослых.*

1. *Конкурс «Дартс».*

От каждой команды выбирается по три участника.

*Вопросыценой 5 баллов*

* 1. *Действие производимое с клавишей (нажатие)*
  2. *Ноль или единица в информатике (бит)*
  3. *Печатающее устройство (принтер)*
  4. *Всемирная глобальная сеть (Интернет)*
  5. *Взломщик компьютерных программ (хакер)*
  6. *Начинающий пользователь (чайник)*

*Вопросы ценой 10 баллов*

* 1. *Указатель местоположения на экране (курсор)*
  2. *Место хранения информации (память)*
  3. *Как называется человек – фанат компьютерных игр (геймер)*
  4. *Гибкий магнитный диск (дискета)*
  5. *Карманное вычислительное устройство (калькулятор)*
  6. *Популярный среди школьников вид компьютерных программ (игра)*

*Вопросы ценой 15 баллов*

* 1. *Специальная программа, выполняющая нежелательные для пользователя действия на компьютере (вирус)*
  2. *Устройство ЭВМ, служащее для отображения текстовой и графической информации (монитор, дисплей)*
  3. *Символ - разделитель (пробел)*
  4. *«Мозг» компьютера (процессор)*
  5. *Состояние, в котором включенный компьютер не реагирует на действия пользователя (зависание)*

1. *4.Конкурс «Биатлон».*

От каждой команды вызывается по одному участнику. Они должны по указанному пути отыскать файл с загадкой и разгадать ее. Затем в графическом редакторе Paint нарисовать отгадку так, чтобы остальные участники команды догадались с первого раза. За правильный ответ команда получает 3 балла. Если загадка отгадана не сразу – 1 балл.

Задания команде №1, Задания команде №2 (кроссворд - компьютер).  
*5.Конкурс «Настольный теннис «Кот, канарейка и программист»*

Участникам предлагается прослушать стихотворение и выписать устройства компьютера, которые были названы в стихотворении. Команды по очереди называют выписанные устройства. Побеждает команда, назвавшая большее количество устройств. За победу команда получает 5 балов.  
*Однажды Программист пошел воды напиться,*   
*И надо же тому случиться, на беду,*   
*Компьютер он оставил на виду*  
*У толстого ленивого Кота.*   
*У рыжего моментом скукота*  
*Вдруг улетучилась,*  
*И, приемов в пять*  
*Кряхтя, на стол взвалился он,*  
*И ну гулять*  
*По кнопкам* ***ЭВМ,*** *и по* ***колонкам***  
*И за изящной* ***мышкою*** *гоняться.*  
*Компьютер запищал,*   
*Тараща свой* ***дисплей*** *на жирного Кота,*  
*Экраном заморгал, пытался защищаться.*  
*Но тщетно.*  
*Гибкий диск устал вращаться,*  
*То в бок,*  
*То в бег,*  
*То вскачь,*  
*То вверх.*  
*Процессор верещал, как дикий стрех*  
*ОЗУ и* ***ПЗУ****сплелися проводами,*  
*А* ***принтер*** *раскаленными болтами*  
*Бумагу жег,*  
*Но от когтистых ног*  
*Покоя все не знал* ***ки-борд (****keyboard)*  
*И может быть, не быть компьютеру в живых*  
*Да Канарейка, заскучав на жерди,*  
*Из клетки выпорхнув,*  
*Насвистывая Верди,*  
*Воспользовалась тем, что у Кота*  
*Все лапы заняты,*  
*И ну щипать*  
*Конец его хвоста*  
*Кот заорал и носом – в* ***дисковод***  
*А там его мотором так промяло,*  
*Что вырвался едва он*  
*Да... немало*  
*Паленой шерсти*  
*На* ***диск системный*** *намотало*  
*Очнувшись едва, все беды*  
*Кот Канарейке приписал*  
*И уж почти ее достал,*  
*Но тут попив, поспав и плотно пообедав,*   
*Наш Программист вошел*  
*И их застал*  
*Извлечь мораль из басни просто:*  
*Кот должен есть мышей, а Канарейка – просо*  
*А Программист обязан знать,*   
*Что, уходя попить,*  
*Компьютер надо выключать,*  
*Кота на крышу выпускать,*  
*А Канарейку – запирать*  
*И уж потом спокойно спать.*

1. *6.Конкурс «Метание диска».*

От каждой команды вызывается по одному участнику. Им предлагается забросить в коробку по 3 гибких диска. Очки назначаются в соответствии с попаданием в цель. Максимальное количество – 3 балла.

**ФИЗМИНУТКА.**

1. *7.Конкурс «Современное пятиборье»*

*Задание 1.*  
*В каждом городе можно встретить запрещающие таблички: «Собак не выгуливать», «Мусор не бросать», «По газонам не ходить» и т.д. Но если существуют запрещающие таблички, должны быть и разрешающие. Придумайте, какие-нибудь 2 разрешающие таблички, которые можно повесить в кабинете информатики. (1 балл за каждую табличку.)*

*Задание 2.*  
*Рассказывают, что черепаха Тортилла отдала золотой ключик Буратино не так просто , а вынесла 3 коробочки : красную, жёлтую и зелёную. На красной коробочке было написано : " Здесь золотой ключик "; на жёлтой - "Зелёная коробочка пуста "; а на зелёной – "Здесь сидит змея". Все надписи неверны. Где золотой ключик?*  
*( ответ – в зелёной )*

*Задание 3.*  
*Пока жюри подсчитывает баллы по одному участнику каждой команды набирают текст на время (1 минуту). Участник, набравший большее число символов, приносит своей команде 2 балла.*  
*"Научиться можно лишь тому, что любишь, и чем глубже и полнее должны быть знания, тем сильнее, могучее и живее должна быть любовь." (И. В. Гете)*

1. *8.Конкурс «Бейсбол»*

Ведущий ставит перед участниками некий предмет (например, дискету), и читает стихотворение. Услышав слово «три», участник должен успеть схватить этот предмет.  
Первое «ложное хватание» штрафуется предупреждением, а второе – снижением баллов. Максимальное количество баллов – 3.  
*Расскажу я вам рассказ  
В полтора десятка фраз.  
Лишь скажу я цифру три –  
Приз немедленно бери.  
«Однажды щуку мы поймали,  
распотрошили, а внутри  
рыбешек мелких увидали,  
и не одну, а целых... семь».  
«Когда стихи запомнить хочешь,  
их не зубри до поздней ночи.  
Возьми и на ночь повтори  
Разок-другой, а лучше ... десять».  
«Мечтает парень закаленный  
стать олимпийским чемпионом.  
Смотри, на старте не хитри,  
А жди команду: раз, два, ... марш!»  
«Однажды поезд на вокзале  
мне три часа пришлось прождать ...»*(Если не успевают взять приз, его забирает ведущий).  
*«Ну что ж, друзья, вы приз не брали,  
когда была возможность брать».*

1. *9.Конкурс «Эстафета».*

По одному человеку от каждой команды садится за компьютер. Ведущий читает вопросы, участники игры на компьютере набирают ответы. После завершения первого блока вопросов, участники меняются, выходят следующие представители команд и продолжают игру. Таким образом, в конкурсе от каждой команды поучаствует по 4 человека. За каждый правильный ответ команды получают по одному баллу.

* 1. *«Кодирование»*
     + *Одна точка растрового изображения (пиксель).*
     + *Сколько бит памяти нужно для кодирования 1 символа с помощью таблицы ASCII (8 бит).*
     + *Перечислите основные цвета, необходимые для кодирования цветного изображения (красный, синий, зеленый).*
     + *Сколько байт составляет ½ килобайта? (512 байт)*
  2. *«Компьютер»*
     + *Минимальный состав любого ПК (СБ, монитор, клавиатура).*
     + *Где располагается винчестер (СБ).*
     + *Устройство для ввода графической информации в компьютер (фотографии, картинки, текст) (сканер).*
     + *Перечислите виды памяти в ПК (внутренняя, внешняя).*
     + *Режим заглавных букв на клавиатуре фиксируется после нажатия клавиши (CapsLock).*
  3. *«Информация»*
     + *С помощью чего человек получает информацию из окружающего мира (органы чувств).*
     + *Какой информационный процесс соответствует следующему примеру: фотографии напоминают о пребывании в детском саду (хранение).*
     + *Минимальная единица измерения информации (бит).*
     + *Как называется часть имени файла, записываемая после точки? (расширение).*
     + *Перечислите 3 основных информационных процесса (передача, хранение, обработка).*
  4. *«Операционная система Windows»*
     + *В переводе с английского Windows это (окна).*
     + *После загрузки ОС на экране монитора отображается (рабочий стол).*
     + *Можно развернуть окно на весь экран (да).*

1. *10.Подведение итогов. Позитив.*

Жюри подводит итоги всех конкурсов, а также выбирает победителей по следующим номинациям:  
А) Самый быстрый.  
Б) Самый смекалистый.  
В) Самый веселый.  
Г) Самый сообразительный.

1. *11.Награждение.*

Победители и участники получают грамоты и призы.