**КГУ «СШ № 2» г.Атбасар**

**Подготовили: учителя информатики**

**Жунусова С.Т., Кравченко Д.В.**

**Внеклассное мероприятие по информатике «Информационный лабиринт»**

**Оборудование и материалы:**
– Компьютер, проектор, демонстрационный экран;
– Ручки для участников команд и членов жюри;
– Карточки с заданиями конкурсов для команд;
– Бланк оценивания и лист с ответами для жюри;
– Бланки грамот для вручения командам за 1 и 2 место.
**Цель:** Развитие познавательного интереса учащихся к информатике.
**Задачи:**
*Обучающие:* повторить теорию ранее изученного материала и практически его применить, использовать различные виды представления информации: текст, таблица, рисунок.
*Развивающие:* развивать творческую активность, мышление, сообразительность, смекалку, находчивость, быстроту реакции.
*Воспитывающие:* воспитывать культуру общения между учащимися, умение работать в группе, сплотить участников команды, уважать соперника, стремиться к победе.
**Организация мероприятия:** две команды по 4-6 человек в каждой.
**Форма проведения:** игра.

**Ход мероприятия:**

Здравствуйте! Мы собрались сегодня в этом классе для участия в игре «Информационный лабиринт».



Рада приветствовать участников, болельщиков и членов жюри!
Название предмета «Информатика» не зря произошло от слова «информация», в чем мы сегодня и убедимся.
Убеждена, что вы покажете не только свои знания по предмету, но и смекалку, находчивость, сообразительность. На слайде – девиз нашей игры.



Желаю каждой команде успеха! Надеюсь, что обе команда покажут слаженную, сплоченную работу.
Итак, «Информационный лабиринт» предполагает прохождение определенных этапов. Как и в любой игре, начнем с формулировки **правил игры**:
1. За каждый верный ответ команда получает один балл. Засчитываются только те ответы, которые произнесли после того, как участник поднял руку, выкрики с места не засчитываются. Скорость также важна – команде, справившейся с заданием первой, дополнительно добавляется один балл.
2. Если ответ неверный – может ответить другая команда. В случае правильного ответа она также получает балл.
3. За нарушение правил игры и дисциплины команды теряют баллы.
Хочу представить уважаемое жюри *(назвать состав жюри)*, которое будет следить за выполнением всех этапов нашей игры и подводить итоги. *(отдать жюри бланк оценивания и лист с ответами)*
Первый поворот лабиринта **«Представление»**. «Как вы лодку назовёте - так она и поплывёт», - сказал капитан Врунгель в известном мультфильме. Придумайте, пожалуйста, названия вашим командам и выберите командира. Командир будет ответственным в случае, если у команды появятся несколько версий ответов.
Итак, первая команда – какое название вы придумали? *(ответ команды)* Вторая команда? *(ответ команды)*Поприветствуем друг друга!
Второй поворот **«Перестановки»**. Задание: вам будут даны слова, в каждом нужно переставить буквы таким образом, чтобы получились понятия, связанные с информатикой. Слова – на карточках. Приступаем к работе.



Закончили – сдаем ответы жюри. Давайте себя проверим. Правильные ответы – компьютер, файл, сканер, монитор, драйвер. Надеюсь, никто из вас не попал в тупик информационного лабиринта? Идем дальше.
Третий поворот **«Великие мудрецы»**.
Каждой команде предстоит ответить на вопросы. Приготовились? Начинаем, будьте внимательны.
Вопросы для первой команды.
1. Наука о законах, методах и способах накопления, обработки и передачи информации. *(информатика)*
2. Устройство ввода звуковой информации в компьютер. *(микрофон)*
3. Организованная последовательность действий. *(алгоритм или план)*
4. Основное устройство ввода информации. *(клавиатура)*
5. Сколько байт в одном килобайте? *(1024)*
6. Огнестрельное название жесткого диска. *(винчестер)*
7. Сколько органов чувств у человека? *(5)*
8. Вредоносная программа, которая сама себя приписывает к другим программам. *(вирус)*
9. Минимальная единица измерения количества информации. *(бит)*
10. Что в глубокой древности использовали в качестве инструмента для счета? *(рука)*
11. Взаимодействие пользователя и компьютера. *(интерфейс)*
Вопросы для второй команды.
1. "Мозг" компьютера. *(микропроцессор)*
2. Сколько бит в одном байте? *(8)*
3. Устройство вывода звуковой информации из компьютера. *(колонки или наушники)*
4. Именованная область данных на носителе информации. *(файл)*
5. При каком напряжении в сети работает компьютер? *(220 вольт)*
6. Устройство ввода информации с бумажного листа. *(сканер)*
7. Максимальная единица измерения количества информации. *(терабайт)*
8. Программа для подключения дополнительных устройств, например, принтера или сканера. *(драйвер)*
9. Специальный указатель, показывающий место на экране, где появится следующий символ. *(курсор)*
10. Знания, сведения из окружающего мира. *(информация)*
11. Устройство, позволяющее распечатывать информацию из компьютера. *(принтер)*
Переходим к четвертому повороту **«Сопоставление»**.
Каждая команда получает карточку, на которой перечисляются различные действия с информацией. Нужно отнести каждое действие к какому-нибудь информационному процессу. Давайте-ка вспомним, какие информационные процессы существуют? *(ответы учеников)*
К основным информационным процессам относятся обработка, хранение, прием и передача информации. Последние два действия, прием и передача, в карточке объединено одним – передачей информации. Начинаем работу.



Сдаем ответы. Пока жюри выполняет проверку, я думаю, вам тоже интересно, какие же информационные процессы были задействованы. Ответы: А-1,3,6; В-2,7,9,12; С-4,5,8,10,11.
Пятый поворот **«Ребусы»**.
Вы умеете разгадывать ребусы? Какую роль в ребусах играют запятые? *(ответы учеников)*
Если перед рисунком нарисованы запятые, значит надо убрать столько букв, сколько запятых. Если запятые перевернуты, то убираем буквы из конца слова. Перед вами – карточки с ребусами. Давайте их разгадаем!



В ребусе зашифровано название профессии - программист.



Ответ к ребусу - название жесткого магнитного диска - винчестер.



На слайде - вид указателя мыши - курсор.



Ответ на этот ребус - дисковод.



В ребусе зашифровано одно из устройств ввода информации - клавиатура.



Последний ребус разгадывается как другое устройство ввода информации - сканер.
Закончили. Жюри посчитало количество правильных ответов каждой команды.
Переходим к следующему повороту информационного лабиринта.
Шестой поворот **«Узнай пословицу»**.
В качестве задания каждая команда получает карточку с таблицей, заполненную пословицами и поговорками, измененными на компьютерный лад. Вам надо догадаться и записать – какая пословица или поговорка была взята за основу. Все они общеизвестны. Задание понятно? Штурмуем поворот!



Задание № 6 Распределить устройства ввода и вывода информации



Итак, пройдены все повороты информационного лабиринта. Пока жюри подводит итоги, я предлагаю **задание для болельщиков**: разгадать загадки.
Он быстрее человека перемножит два числа,
В нем сто раз библиотека поместиться бы смогла,
Только там открыть возможно сто окошек за минуту.
Угадать совсем несложно, что загадка про ... *(компьютер)*
\*\*\*
На столе он перед нами, на него направлен взор,
Подчиняется программе, носит имя ... *(монитор)*
\*\*\*
Под дисплеем - главный блок: там бежит электроток
К самым важным микросхемам. Этот блок зовут ... *(системный)*
\*\*\*
Вставишь диск в него, и вот —
Заработал ... *(дисковод)*
\*\*\*
Нет, она – не пианино, только клавиш в ней – не счесть!
Алфавита там картина, знаки, цифры тоже есть.
Очень тонкая натура. Имя ей ... *(клавиатура)*
\*\*\*
На компьютерном столе помогает она мне.
Колесиком и кнопкой я управляю ловко *(мышь)*
\*\*\*
Если я в игру играю, то на кнопки нажимаю.
Кнопки, рычаги и хвостик. Догадались? Это ... *(джойстик)*
\*\*\*
Компьютер будет молчалив, коль нет с ним рядом дев таких.
А если есть - он говорит, поет, играет и пищит.
Стоят над ним в сторонке близняшки две – ... *(колонки)*
\*\*\*
Бывает струйный, лазерный бывает. Его всегда печатать заставляют.
Он на бумагу распечатает, что нужно. Печатник этот всем нам очень нужен *(принтер)*
\*\*\*
С помощью такого устройства скопировать книгу можно.
Тексты, картинки любые станут с ним цифровыми *(сканер)*
\*\*\*
Указатель на экране буквам всем укажет место.
С ним работать легче станет, он – экранная пометка.
На экране видит взор, как мигает мне ... *(курсор)*

Молодцы! Предоставим слово жюри. *(жюри подводит итоги)*
Поздравляем победителей! *(вручаются грамоты)* Спасибо всем за участие в игре, желаю дальнейших успехов в изучении информатики. Спасибо нашим гостям за помощь в организации мероприятия. Всем удачного дня. До свидания!

**Приложения**

**Бланк оценивания для жюри**



**Листы ответов для жюри**



**Грамоты для вручения командам**



