**Внеклассное мероприятие по информатике для 5 класса**

**«Спаси компьютер от вируса!»**

**Общеобразовательные цели:**

* проверка в игровой форме теоретических знаний по пройденным на уроках темам;
* научить воспринимать компьютер как инструмент информационной деятельности человека;
* познакомить с требованиями к поведению на уроке и правилами техники безопасности.

**Воспитательные цели:**

* прививать интерес к информатике;
* воспитывать веру в свои силы;
* учить коллективной и самостоятельной работе.

**Развивающие цели:**

* показать, какое значение имеет информатика в жизни;
* формировать умение четко и ясно излагать ответы на вопросы;
* развивать эмоции через создание ситуаций эмоциональных переживаний;
* развить творческих способностей, логического мышления учащихся;
* активизировать мыслительную деятельность учащихся посредством участия каждого из них в игре.



- **(Слайд 1)** Здравствуйте. Сегодня мы проведем игру «Компьютерный калейдоскоп». Приглашаются команды (под музыку значка в левой части слайда).

- Представьтесь, пожалуйста (команды проговаривают название и девиз, название на карточках выносят сами).

- Замечательные команды присутствуют в нашем зале. Начнём игру с разминки…



**(Слайд 2)** (Звучитмузыка значка в правой части слайда) Что-то странное происходит с нашим компьютером. О, сколько вирусов в нём обнаружено! Предлагаю нашу игру «Компьютерный калейдоскоп» провести позже, а сначала избавиться от вирусов. **(Слайд 3)** Итак, сегодня мы спасаем компьютер от вируса!

** (Слайд 4)** Перед вами игровое поле, состоящее из 6 клеток, каждая из которых представляет собой определённое задание для излечения нашего компьютера. Команды по очереди выбирают понравившиеся её задания. При оценивании учитывается правильность его выполнения и скорость. Фиксировать все ваши достижения на сегодняшнем мероприятии будет самое компетентное жюри (представить).

**(Все переходы в презентации выполнены с помощью гиперссылок, надо нажать на картинки в клетках поля. Чтобы вернуться в поле после выполнения задания, надо нажать на эмблему – перечёркнутый вирус). Все письменные ответы команд сдаются в жюри. Которое подводит итоги после каждого конкурса или через два конкурса.**

**Конкурс «Осторожно, вирусы!»** **(Слайд 9)**

**(Слайд 10)** Необходимо уничтожить злой вирус стрелами Касперского, попав в него с расстояния.   
Число попаданий = числу баллов.  
Стрелы необходимо заработать, для этого предложенную измененную пословицу вы должны интерпретировать в русскую народную пословицу. Пословицы находятся в надувных шарах, их необходимо за 30 секунд проткнуть и найти пословицы. За каждый правильный ответ вы получаете стрелу Касперского. На перевод пословиц 4 -5 минут.  
**(Слайд 11)** Пословицы для перевода в русскую народную:

|  |  |
| --- | --- |
| **Задания** | **Ответы** |
| Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты. | Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты. |
| Компьютер памятью не испортишь. | Кашу маслом не испортишь. |
| Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают. | Дареному коню в зубы не смотрят. |
| В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят. | В Тулу со своим самоваром не ездят. |
| Утопающий за F1 хватается. | Утопающий за соломинку хватается. |
| Бит байт бережет. | Копейка рубль бережет. |
| Что из корзины удалено, то пропало. | Что с возу упало, то пропало. |
| Вирусов бояться – в Интернет не ходить. | Волков бояться – в лес не ходить. |
| За одного хакера семь кандидатов наук дают. | За одного битого семь небитых дают. |
| Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит. | Всяк кулик свое болото хвалит. |

**(При правильном ответе надо нажать на картинку вируса и она исчезнет (попали стрелы). В конце необходимо нажать на эмблему вируса в верхнем правом углу (переход к игровому полю)).**

**Техника безопасности (Слайд 6)**

***ОБГОНЯЛКА***

**Учитель:** А теперь, ребята, давайте проверим как вы знаете правила по технике безопасности. Я сейчас прочитаю вам истории, а вы ответите на мои вопросы. **(Слайд 7)**

1. Знайка набирал на компьютере длинный и сложный текст, а Незнайка сидел рядом и наблюдал за его действиями. Внезапно он изо всех сил стал трясти Знайку за плечо со всего размаха ткнул пальцем в монитор так, что последний стал вибрировать.

- Ты совершил ошибку! – закричал Незнайка. – Это слово пишется по-другому!

Знайка посмотрел на Незнайку сквозь толстые линзы своих очков и…

Как вы думаете, что в ответ сказал Знайка?

2. Незнайка пришел в кабинет вычислительной техники. Его внимание привлекло огромное количество питающих проводов, которые располагались с тыльной стороны каждого монитора. Решив рассмотреть их поближе, он уже протянул руку к одному. Внезапно кто-то схватил его за плечи и изо всех сил потянул назад. Кем-то оказался Знайка.

Почему Знайка повел себя таким необычным образом?

3. Винтик и Шпунтик с увлечением работали над ремонтом машины. Закрутив последнюю гайку, они сразу же отправились на занятия в компьютерный класс.

Что они забыли сделать?

4. Незнайка работал на компьютере. Внезапно экран погас. Не зная, что делать, он изо всех сил стал нажимать на клавиши, то включать, то выключать компьютер.

Правильно ли он поступил?

**Учитель:** Молодцы ребята! А теперь поиграем в игру. Я буду читать вам правила по ТБ, а вы их внимательно слушать. Если вы будете с ними согласны, то сидите спокойно, а если не согласны, то хлопайте в ладоши.

**Правила техники безопасности** (для болельщиков)

1. Входите в кабинет спокойно, не торопясь, не толкаясь, не задевая столы. Занимайте свое место, ничего не трогая на столах.
2. Прикасаться к экрану, задней стороне корпуса монитора и питающим проводам можно, но только чистыми руками.
3. Запрещается включать и отключать аппаратуру без указания преподавателя.
4. Запрещается класть диски, книги и тетради на монитор и клавиатуру.
5. При появлении запаха гари необходимо открыть форточку.
6. Наклонятся к монитору нужно как можно ближе (на расстояние 10–15 см), чтобы лучше рассмотреть то, что написано на экране.
7. Нельзя работать при недостаточном освещении.
8. Если вдруг почувствуешь себя плохо, необходимо срочно бежать в компьютерный класс и сидеть за компьютером не менее двух часов.
9. Работай на клавиатуре чистыми руками.
10. На клавиши необходимо нажимать как можно сильнее, иначе на экране ничего не будет видно.

**НАЙДИ СЛЕДЫ (для команд)**

**(Слайд 12)**

**Учитель:** Я думаю, ребята, что вы все хорошо знаете устройство компьютера? Давайте это проверим.

1. Каждому классу дается карточки с текстом. В приведенных текстах некоторые идущие подряд буквы нескольких слов образуют термины, связанные с информатикой и компьютерами. Нужно найти эти термины. **(Слайд 13).**

**Искомые термины – элементы компьютера:**

1.Этот процесс орнитологи называют миграцией.

**Ответ: процессор** (процесс орнитологи).

2. Потом они торжествовали и радовались, как дети.

**Ответ: монитор** (потом они торжествовали).

3. Несмотря на это его феска не раз падала с головы.

**Ответ: сканер** (феска не раз).

4. Река Днепр интересна тем, что на ней имеются несколько гидроэлектростанций.

**Ответ: принтер** (Днепр интересна).

5. По просьбе хозяина квартиры мы шкаф сдвинули в угол.

**Ответ: мышка**(мы шкаф).

6. Он сказал: “Пройдемте к стене”

**Ответ: текст** (пройдемте к стене).

**Проверь свою память (для болельщиков) (Слайд 14)**

Учитель читает стихотворение:

*Модем, винчестер, дисковод,*

*Колонки, монитор*

*Вели неспешный разговор*

*Однажды поутру:*

*"Наш первый долг во всем всегда*

*Друг другу помогать,*

*Чтоб можно было без труда*

*Писать и рисовать,*

*Считать и данные хранить,*

*Да почту получать,*

*А может, даже иногда*

*Немного поиграть".*

*"Куда вам, глупым, без меня, -*

*Процессор заявил, -*

*Весьма проворен в счете я,*

*На все мне хватит сил".*

*"Возьмем, пожалуй, и тебя, -*

*Ответили друзья, -*

*Командуй нами, но любя,*

*Мы все ж одна семья".*

*Клавиатуру взяли, мышь,*

*И принтер заодно,*

*Но из чего-то сотворить*

*Им было не дано.*

*Как видно, мало просто всех*

*В компьютере собрать,*

*Ведь должен умный человек*

*Машиной управлять!*

*Он должен многое уметь*

*И многое узнать,*

*И думать, а не просто так*

*На кнопки нажимать!*

*Ты лишь на старте, длинен путь,*

*Но к цели он ведет.*

*И мир компьютеров тебя,*

*Быть может, увлечет.*

Задание: сколько терминов по теме: "Устройства компьютера" было использовано в стихотворении **(12).**

Слова, которые нужно было выбрать из стихотворения: Модем Дисковод Клавиатура Винчестер Мышь Монитор Принтер Колонки Компьютер Машина Процессор Кнопки.

Проверим выполнение задания командами. **(Слайд 15)**

**ЗМЕЙКА (Слайд 22)**

**Учитель:** Пока ребята выполняют задание, мы с вами поиграем в игру “змейка”. Я буду показывать вам карточку с зашифрованным словом, обозначающим устройство компьютера или термин, связанный с информатикой. Вам нужно прочитать это слово. Буквы можно читать по вертикали и горизонтали в любом направлении. За каждый правильный ответ вы будете получать картинку с компьютером, которую можно будет поменять на оценку по информатике. (Показываются карточки)

ДЛЯ БОЛЕЛЬЩИКОВ

2. Нужно назвать слова, из которых путем замены одной буквы можно получить слово, связанное с информатикой и компьютерами.

Бант (байт), болонка (колонка), интернат (интернет), кафель (кабель), кол (код), нависание (завасание), профессор (процессор), соль (ноль), суть (сеть), хобот (робот).

ДЛЯ БОЛЕЛЬЩИКОВ (дополнительно)

4. Образовать из указанных слов термин, относящийся к информатике и компьютеру.

Вата, том —> автомат, ад, ре, пат —> адаптер,

Тиф, лава —>алфавит, фара, гик —> графика,

Детка, си —> дискета, овод, диск —> дисковод,

Роль, па —> пароль, ель, писк —> пиксель,

Миф, рация, он —> информация, аура, кит, вал —> клавиатура, миф, нота, икра —> информатика, то, ель, си —> носитель, рампа, гром —> программа.

**Разгадай ребус (Слайд 23)**

Учитель показывает детям ребус, а они командой совещаются и ответ записывают. После завершения показа, ответы сверяются с правильными. Побеждает та команда, которая отгадала больше ребусов.

**Ответьте на вопросы (для болельщиков)**

1. Объясните, что общего между предлагаемыми словами и устройством компьютера? (Дискант, дискобол, дискуссия, дисквалификация) (Все слова содержат слово ДИСК, а диски относят к внешней памяти)
2. Объясните назначение Voice Pen? (голосовая ручка, предназначенная для считывания и записи текста с бумажного носителя)
3. Составьте слово, которое имеет отношение к устройству компьютера и к словам: ива и шлак, вал и ишак? (КЛАВИША)
4. Нота, хвойное дерево и слово ТОН. Что их объединяет? (НОСИТЕЛЬ)

**(Слайд 24) №1.**

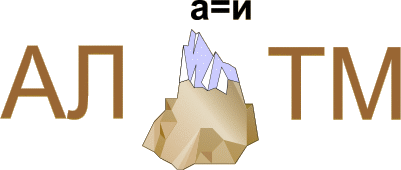
**** **№5**



№**2**

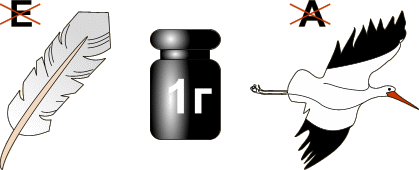


№6



№**3**

№7



№**4 №8**





**Ответы**:1. дисковод; 2. компьютер; 3. программа; 4. интернет; 5. курсор; 6.алгоритм; 7.обработка; 8.информация.

**Конкурс «Все наоборот» (слайд 16)**

1 правильное словосочетание – 1 балл  
Раздаются командам карточки с таблицами,   
через 5 минут собираются карточки и подводят итоги

|  |  |
| --- | --- |
| **Исходное словосочетание** | **Словосочетание наоборот** |
| **Беззвучный микрофон** | Звуковая колонка |
| **Видимая папка** | Скрытый файл |
| **Гибкое кольцо** | Жесткий диск |
| **Долговременный склероз** | Оперативная память |
| **Коллективные счеты** | Персональный компьютер |
| **Бесполезное отсутствие новостей** | Полезная информация |
| **Кодирование информации** | Расшифровка отсутствия новостей |
| **Отцовский транзистор** | Материнская плата |
| **Цветная клавиатура** | Черно – белый монитор |
| **Пиратский алгоритм** | Лицензионная программа |

Расшифруйте слово: (для болельщиков)

1. Ниофмртакиа. (Информатика)

2. Мокбьпреп. (Компьютер)

3. Фнимроицая. (Информация)

4. Рпцосеоср. (Процессор)

5. Арутаивалк. (Клавиатура)

6. Ьшым (мышь)

7. Абтй (байт)

8. Сивкур (курсив)

9. Базца (абзац)

После работы со всеми 6-ю полями нажмите клавишу «Ввод», останутся поля и появиться картинка «ученик с портфелем». Нажав на «ученика» вы переходите к заключительному конкурсу **«КТО БОЛЬШЕ» назовёт правил работы в безопасном Интернете. (Слайд 25, 26)**

**Пока жюри подводит итоги всей нашей встречи послушаем частушки** (исполняют подготовленные учащиеся) **(Слайд 27, 28)**

Так учись, живи, расти,  
Знаний набирайся,  
С информатикой в пути  
Ты не расставайся.  
Сквозь нее увидишь мир  
Ты совсем иначе,  
Главный твой ориентир –   
Новые задачи.  
Будешь самым умным ты –   
Это точно знаем…  
И, чтоб сбылись все мечты,   
Мы тебе желаем. [6]

**Подведение итогов конкурса (Слайд 29, 30)**

Команда, которая быстрее всех излечила компьютер - ввела пароль и является командой-победительницей.

Участники награждаются призами и дипломами.

Дипломы предлагаются по следующим номинациям:

«Самые быстрые спасатели»

«Самые дружные спасатели»