**Внеклассное мероприятие по информатике для учащихся 8-х классов «ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ»**

**Цели мероприятия:**

* Формирование познавательного интереса к предмету информатике.
* Развитие фантазии и творческих способностей, способствующих укреплению знаний учащихся.
* Развитие культуры общения, оригинальности мышления.

**Задачи:**

* Создание условий для вовлечения учеников в изучение естественных наук.
* Создание благоприятной атмосферы, позволяющей объединить учащихся в коллектив

**Оборудование**: компьютер, проектор, экран.

**Оформление**: в зале ставят стол для жюри и два стола для команд. У жюри находятся оценочные листы.

Побеждает та команда, которая наберет наибольшее количество баллов.

Жюри формируется из учителей и учащихся старших классов.

**Правила и ход игры.**

*Вступительное слово*

Сегодня у нас пройдет игра «**последний герой**» в которой мы выявим учащегося, хорошо знающего информатику, умеющего логически мыслить, принимать быстрые и верные решения. В игре участвуют две команды: команда 8(1) класса и команда 8(2) класса. В ваших командах собрано по 10 человек. Вам предстоит сыграть 9 конкурсов, которые вы будете выбирать сами. В каждом конкурсе будет предложено выполнить некоторое задание за определенное время. В конкурсе побеждает та команда, которая наберет большее количество очков. При равном количестве очков победившей считается команда, выполнившая задание за меньшее время. После каждого конкурса из игры будут выбывать 2 игрока: ***команда-победитель*** имеет право выбрать одного человека из команды соперников, который покинет игру, а так же должна выбрать одного игрока из своей команды, который так же прекратит участие в игре. После ухода игроков право выбора конкурса переходит к команде-победителю.

Чтобы определить команду, которая первой будет выбирать задание, предлагаю вам ответить на вопрос. Команда, которая раньше правильно ответит на него, получит право первой выбирать задание.

ВОПРОС: Глава компании Microsoft (***Билл Гейтс***)

*Задания и ответы*

**Конкурс №1 «История информатики и ВТ»**

Сейчас вам будут предложены 10 вопросов, касающихся истории развития информатики. Каждый вопрос имеет 3 варианта ответа. Ваша задача ответить верно на все вопросы. На выполнение этого задания вам отводится \_\_\_\_\_\_ мин. Победит та команда, которая ответит верно на большее количество вопросов.

1. С фамилией какого из древних ученых связано происхождение слова *АЛГОРИТМ*: (Аль-Хорезми).
2. Кто считается автором самого первого алгоритма (Евклид)
3. Кого называют первой в истории женщиной-программистом (Аду Лавлейс)
4. Когда был создан первый арифмометр – механическое счетное устройство (В XIX веке)
5. Когда была создана первая в мире электронно-вычислительная машина ENIAC (В 1946 году)
6. Сколько поколений ЭВМ принято считать созданными до настоящего времени: (Четыре)
7. Когда фирма Intel создала первый в мире микропроцессор (В 1971 году)
8. Когда фирмой IBM были созданы персональные компьютеры: (В 1982 году)
9. Первая ЭВМ в нашей стране появилась (В 1951 году)
10. Основоположником отечественной вычислительной техники является (Сергей Алексеевич Лебедев)

# **Конкурс №2 «Ответы ищи в приведенном тексте»**

В данном конкурсе вам будут предложены 10 предложений. Ваша задача состоит в том, чтобы в этих предложениях найти 10 терминов, относящихся к информатике. Например:

***ПРИМЕР***: В чем был смысл, Эшби так и не понял.

 Слэш (смы**СЛ**, **ЭШ**би) – название символа «**/**»

На выполнение этого задания вам отводится \_\_\_\_\_\_ мин.

1. Этот **процесс ор**нитологи называют миграцией.
2. Пото**м они тор**жествовали и радовались, как дети.
3. Несмотря на это его фе**ска не р**аз падала с головы. (Феска – мужской головной убор в виде усеченного конуса с кисточкой, распространенный в некоторых странах Ближнего Востока и Северной Африки)
4. Река Дне**пр интер**есна тем, что на ней имеются несколько гидроэлектростанций.
5. По просьбе хозяина квартиры **мы шка**ф сдвинули в угол.
6. Этот старинный ко**мод ем**у достался в наследство от бабушки.
7. Я его приве**з в ук**азанное место, но там никого не оказалось.
8. Когда-то он работал **в идео**логическом отделе.
9. Он сказал «Пройдем**те к ст**ене».
10. Оказалось, что **граф и Ка**занова – одно и то же лицо.

**Конкурс №3 «В одной связке»**

Сейчас вам будет предложено восстановить несколько словосочетаний, относящихся к информатике, устройству и работе компьютера. Будет дано одно слово из сочетания. Необходимо назвать второе слово соответствующего словосочетания.

***НАПРИМЕР***: оптическая мышь, лазерный диск, …

На выполнение этого задания вам отводится \_\_\_\_\_\_ мин.

1. Администратор … сети
2. Виртуальная … реальность
3. Графический … файл, редактор
4. Жесткий … диск
5. Загрузочная … дискета
6. Звуковая … колонка
7. Информационные … технологии, системы
8. Лицензионная … программа
9. Магнитный … диск
10. Материнская … плата
11. Матричный … принтер
12. Носитель … информации
13. Оперативная … память
14. Операционная … система
15. Оптический … диск
16. Персональный … компьютер
17. Сетевая … плата
18. Системный … блок
19. Соединительный … кабель
20. Струйный … принтер
21. Трехкнопочная … мышь
22. Функциональная … клавиша
23. Центральный … процессор
24. Электронная … почта

**Конкурс №4 «Компьютерные жаргонизмы»**

Очень часто в своих разговорах вы используете различные жаргонные слова, обозначающие что-то, связанное с информатикой. Сейчас мы и узнаем, насколько хорошо вы разбираетесь в используемых терминах. Для каждого из представленных компьютерных жаргонизмов будут приведены три определения, из которых верным является только одно. Необходимо его указать. На выполнение этого задания вам отводится \_\_\_\_\_\_ мин.

1. ***Апгрейдить*** – модернизировать компьютер.
2. ***Винт*** – жесткий магнитный диск.
3. ***Емеля*** – электронная почта.
4. ***Железо*** – совокупность аппаратных средств компьютера.
5. ***Загрузчик*** – программа начальной загрузки компьютера.
6. ***Засэйвить*** – сохранить файл на диске.
7. ***Иконка*** – пиктограмма.
8. ***Камень*** – процессор.
9. ***Кликнуть*** – щелкнуть кнопкой манипулятора «мышь».
10. ***Кулер*** –вентилятор охлаждения компьютера.
11. ***Корень*** – каталог (папка), который не вложены в другой каталог (папку).
12. ***Логин*** – имя пользователя.
13. ***Майл*** – электронная почта.
14. ***Мама*** – материнская плата.
15. ***Рама*** – оперативная память компьютера.
16. ***Сетевуха*** – сетевая карта.
17. ***Слот*** – разъем расширения на материнской плате.
18. ***Софт*** – программное обеспечение компьютера.
19. ***Спикер*** – динамик в компьютере.
20. ***Трафик*** – перемещаемые по глобальной компьютерной сети данные.
21. ***Флоп*** – гибкий магнитный диск.
22. ***Хард*** – аппаратные средства компьютера.
23. ***Хост*** – компьютер в Интернете, обеспечивающий круглосуточное хранение и передачу информации.
24. ***Чип*** – микросхема.
25. ***Юзер*** – пользователь компьютера.

# **Конкурс №5 «Веришь – не веришь»**

Сейчас вам будут предложены несколько высказываний. Вы должны будете сказать верно ли каждое из высказываний или нет. На бланках ответов можете просто поставить + (ДА) и – (НЕТ). На выполнение этого задания вам отводится \_\_\_\_\_\_ мин.

Верите ли вы…

1. что к материнской плате одного компьютера можно подсоединить жесткий магнитный диск другого компьютера и сделать так, чтобы на первом компьютере было как бы два жестких магнитных диска? (+++)
2. что в Великобритании есть города Винчестер, Адаптер и Дигитайзер? (--)
3. что были первые модели персональных компьютеров, у которых отсутствовал жесткий магнитный диск? (+++)
4. что операционная система Windows допускает, чтобы в одной папке находились файлы с именами список.doc и Список.doc? (---)
5. что основатель и глава фирмы Microsoft Билл Гейтс не получил высшего образования? (+++)
6. что операционная система Windows допускает, чтобы на одном диске находились два файла с абсолютно одинаковыми именами? (+++)
7. что если содержание двух файлов объединить в одном файле, то размер получившегося файла может быть меньше суммы размеров двух исходных файлов? (+++)
8. что кроме дискет 3,5 и 5,25 дюйма, ранее использовались дискеты диаметром 8 дюймов? (+++)

**Конкурс №6 «Анаграмма»**

Ваша задача из предложенного слова сформировать как можно больше слов, имеющих смысл. Эти слова должны состоять только из букв предложенного слова и каждая буква должна встречаться не большее число раз, чем она встречается в исходном слове. На выполнение этого задания вам отводится \_\_\_\_\_\_ мин.

**КОПИРОВАНИЕ.**

**Конкурс №7 «Последствия вируса»**

В наш компьютер «забрался» вирус, который перепутал все буквы в словах. Ваша задача восстановить исходные слова из предложенных исходных букв. Все они связаны с информатикой. На выполнение этого задания вам отводится \_\_\_\_\_\_ мин.

***Ответ:*** ДИСКЕТА, ПРИНТЕР, ДЖОЙСТИК, КЛАВИАТУРА, КОЛОНКИ

**Конкурс №8 «Шифровка»**

Сейчас вам нужно будет расшифровать некоторое высказывание, пользуясь предложенной кодировочной таблицей. Способ кодировки вы должны разгадать сами

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 0 | А | Б | В | Г | Д | Е | Ё | Ж | З |
| 1 | И | К | Л | М | Н | О | П | Р | С |
| 2 | Т | У | Ф | Х | Ц | Ч | Ш | Щ | Ъ |
| 3 | Ы | Ь | Э | Ю | Я | \_ | . | , | ? |
| 4 | : | ; | - | ! | « | » | ( | ) | % |

Расшифруйте закодированный текст

25201538350304053835111503040038

На выполнение этого задания вам отводится \_\_\_\_\_\_ мин.

***Ответ:*** Что? Где? Когда? (каждая буква кодируется двумя цифрами)

**Конкурс №9 «Третий – лишний»**

Известно, что некоторые слова могут иметь несколько значений. Вам будут предложены несколько терминов. Для каждого из терминов приведены три определения, одно из которых ему не соответствует. Необходимо указать это определение (поставить букву). На выполнение этого задания вам отводится \_\_\_\_\_\_ мин.

1. ***Винт*** – крепежная деталь и жаргонное название жесткого магнитного диска.
2. ***Вирус*** – возбудитель инфекционного заболевания и программа, обладающая способностью к самовоспроизведению.
3. ***Дерево*** – образное представление схемы организации на диске файлов и каталогов (папок) и многолетнее растение с твердым стволом.
4. ***Диалог*** – разговор между двумя лицами и форма взаимодействия пользователя с компьютером.
5. ***Диск*** – носитель информации и спортивный снаряд.
6. ***Дорожка*** - специально устроенная дистанция для бега, плавания и т. п. и участок магнитного диска.
7. ***Меню*** – перечень блюд в ресторане и изображаемый на экране список вариантов, из которых пользователь выбирает необходимый вариант.
8. ***Мышь*** – грызун и манипулятор в компьютере.
9. ***Папка*** – обложка, в которую вкладывают листы бумаги и группа файлов, объединенных по какому-либо признаку.
10. ***Периферия*** – внешние устройства компьютера и местность, удаленная от центра.
11. ***Порт*** – точка подключения внешних устройств к шине компьютера и место для стоянки и разгрузки судов.
12. ***Расширение*** – увеличение ширины чего-либо и часть имени файла.
13. ***Софт*** – мягкий (в переводе с англ.) и программное обеспечение компьютера.
14. ***Ярлык*** – значок на экране, щелкнув мышью на котором, можно открыть некоторую программу, документ или папку и листок с наименованием товара и другими сведениями.

Подведение итогов. Награждение команд.