**Сто к одному**

*Внеклассное мероприятие по информатике*

**Цель:** формирование умений и навыков, носящих общеинтеллектуальный характер; развитие у школьников творческого мышления; формирование операционного мышления, направленного на выбор оптимальных решений.

**Оборудование:** мультимедийный проектор, секундомер или песочные часы, музыкальные заставки, презентация

*Участвуют две команды по 5 человек*

**Ведущий:** Здравствуйте! Я приглашаю вас сегодня на игру «Сто к одному». Сегодня мы будем играть с командой «\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_» и командой «\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_». Поприветствуем их. Прошу капитанов представить свои команды.

*Капитаны характеризуют каждый свою команду: название и краткая характеристика каждого члена команды.*

Результаты игры будет фиксировать счётная комиссия. Итак, мы начинаем.

**ПРОСТАЯ ИГРА**

*Я думаю, что вы знакомы с правилами телевизионной игры, но предлагаю вам их вспомнить ещё раз. Для первого конкурса я приглашаю капитанов. После того, как я задам вопрос, капитаны пишут свой вариант ответа на листочке. Чей ответ совпадает с ответом на слайде, с той командой мы и начинаем игру. Если совпадут оба ответа, то начинает игру та команда, чей ответ занимает верхнюю строку на слайде. После трёх неверных ответов мы играем с другой командой; капитан выбирает один из ответов, предложенных командой или предложить свой, и если ответ совпадёт с ответом на слайде, то вторая команда зарабатывает все очки, полученные соперниками.*

**Вопрос.** Назовите основные элементы компьютера

|  |  |
| --- | --- |
| 1. ПРОЦЕССОР | 27 |
| 1. СИСТЕМНЫЙ БЛОК | 23 |
| 1. МОНИТОР | 16 |
| 1. ПАМЯТЬ | 11 |
| 1. КЛАВИАТУРА | 9 |
| 1. МЫШЬ | 4 |

**ДВОЙНАЯ ИГРА**

*Правила те же, но набранные очки удваиваются*

**Вопрос.** Почему компьютер перестал работать?

|  |  |
| --- | --- |
| 1. ОТКЛЮЧИЛИ | 35 |
| 1. НЕТ СВЕТА | 24 |
| 1. ЗАВИСАНИЕ | 16 |
| 1. СГОРЕЛ БЛОК ПИТАНИЯ | 12 |
| 1. ВИРУС | 8 |
| 1. КОРОТКОЕ ЗАМЫКАНИЕ | 5 |

**ТРОЙНАЯ ИГРА**

*Правила те же, но набранные очки утраиваются.*

**Вопрос.** Какой вопрос, чаще всего, задают тем, кто недавно купил компьютер?

|  |  |
| --- | --- |
| 1. КАКИЕ ИГРЫ, ПРОГРАММЫ | 23 |
| 1. КАКОЙ ОБЪЁМ? | 15 |
| 1. ПОДКЛЮЧЁН К ИНТЕРНЕТУ | 13 |
| 1. СКОЛЬКО ДЮЙМОВ ЭКРАН | 9 |
| 1. МОЖНО ПОИГРАТЬ? | 8 |
| 1. СКОЛЬКО СТОИТ? | 6 |

**ИГРА НАОБОРОТ**

*Вы должны выбрать самый непопулярный ответ. Команде даётся минута на обсуждение. Если он совпадает с ответом на слайде, то команда получает соответствующие очки.*

**Вопрос.** Что вы представляете, когда слышите слово Интернет?

|  |  |
| --- | --- |
| 1. ПАУТИНУ | 15 |
| 1. INTERNET EXPLORER | 30 |
| 1. СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ | 60 |
| 1. МОДЕМ | 120 |
| 1. YANDEX, RAMBLER и т. п. | 180 |
| 1. ССЫЛКИ | 240 |

Подведём итоги. Победила команда «\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_».

Для победителей **БОЛЬШАЯ ИГРА**

Участвуют два человека от команды. Сначала на вопросы отвечает один, затем другой.

В сумме вам нужно набрать 150 баллов. Время ответов 20 секунд.

|  |  |
| --- | --- |
| **ЧТО ДОЛЖЕН ДЕЛАТЬ УЧЕНИК?** | |
| ХОРОШО УЧИТЬСЯ | 45 |
| ВЫПОЛНЯТЬ Д/З | 31 |
| СЛУШАТЬСЯ РОДИТЕЛЕЙ | 12 |
| ХОДИТЬ В ШКОЛУ | 8 |
| НОСИТЬ ДНЕВНИК | 4 |
| **КТО ПИШЕТ ПРОГРАММЫ?** | |
| ПРОГРАММИСТ | 58 |
| ЧЕЛОВЕК | 23 |
| ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ | 11 |
| УЧЕНИК | 5 |
| БИЛЛ ГЕЙТС | 3 |
| **КАК НАЗЫВАЕТСЯ ЭКРАН КОМПЬЮТЕРА?** | |
| МОНИТОР | 45 |
| ДИСПЛЕЙ | 31 |
| ЖК | 12 |
| УСТРОЙСТВО ВЫВОДА | 8 |
| **КАКИМ БЫВАЕТ НАСТРОЕНИЕ?** | |
| ХОРОШИМ | 47 |
| ПЛОХИМ | 24 |
| ВЕСЁЛЫМ | 16 |
| ОЧЕНЬ ХОРОШИМ | 10 |
| ОЧЕНЬ ПЛОХИМ | 3 |

ПОДВЕДЁМ ИТОГИ. СПАСИБО ЗА ИГРУ.

**Литература.** Т.А.Квардакова «Сто к одному» /Л.Н.Горбунова, Т.П.Лунина «Клуб весёлых информатиков. *Занимательные уроки, внеклассные мероприятия*», Учитель, 2009 г./