

ЛАБІРИНТАМИ УСПІХУ

Сценарій позакласного заходу

Оксана ЖУРИБЕДА, учитель інформатики Білоцерківської спеціалізованої школи І—ІІІ ст. № 12
із поглибленим вивченням інформаційних технологій, Київська обл.

Запропонований сценарій позакласного заходу буде корисним для популяризації інформатики серед учнів 7—9-х класів. Ігрові форми з узагальнення вивченого матеріалу спонукають до розвитку творчого потенціалу та компетентнісного підходу до навчальної діяльності.

Захід може проводитися в межах предметного тижня.

Обладнання: комп'ютер для кожної з команд, проектор та комп'ютер для демонстрації, картки із заготовками.

Хід заходу

(Учнім пропонується об'єднатися у дві групи (10—12 осіб). Вони обирають своїх лідерів, придумують назву, девіз.)

Ведучий. Добрий день! Раді вітати вас. Сьогодні ми станемо свідками змагання знавців інформатики серед учнів нашої школи. Я думаю, що ця зустріч принесе нам задоволення.

Усім, хто навчає інформатики,
Усім, хто вивчає інформатику,
Усім, хто любить інформатику,
Усім, хто ще не знає, що може любити
Інформатику, присвячується!
(Лунає музика.)

Ведучий. Наснаги вам, шановні конкурсанти! Чи готові команди до проведення гри?

Учні. Готові!

Ведучий. Команди займають облаштовані круглі столи. Але гра не відбудеться без тих, хто зможе оцінити гравців. Запрошую шановне журі зайняти місця. (Оголошується склад журі. Журі займає місця за столом.)

Конкурс «Кросворд»

Ведучий. Оголошується перший конкурс. Кожна команда має шаблон кросворда та електронну презентацію із завданнями. *Завдання:* якомога швидше заповнити клітинки кросворда. (Правильно відгадане слово — 1 бал та 1 бал за швидкість.)

1. Структурна одиниця складного документа. (Розділ.)

2. Назва стрічки панелі інструментів, призначена для зміни вставленого об'єкта. (Формат.)

3. Назва стрічки панелі інструментів, призначена для зміни налаштувань таблиці. (Макет.)

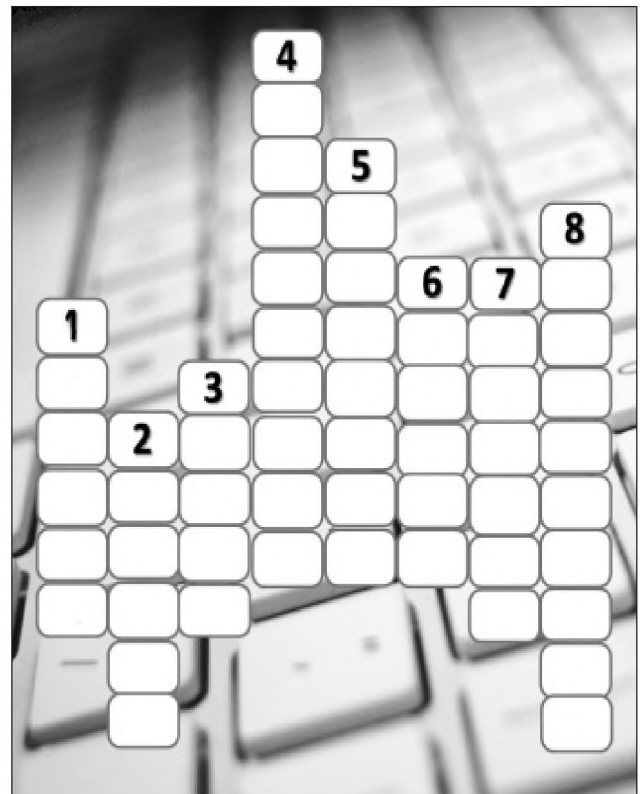
4. Місце документа, призначене для службових повідомлень, які розміщуються на полях сторінки документа. (Колонтитул.)

5. Назва об'єкта, призначеного візуально представляти інформацію для здійснення порівняльного аналізу одержаних результатів. (Діаграма.)

6. Спеціальний символ, який використовується для виділення елемента списку. (Маркер.)

7. Назва об'єктів, що використовується для ілюстрації змісту або є елементом дизайну документа. (Малюнок.)

8. Властивість сторінки, що задає спосіб її розміщення на площині. (Орієнтація.)



(Учні віддають результати журі. Поки журі підбиває підсумки, ведучий пропонує виконати бонусне завдання.)

Бонусне завдання

Ведучий. Серед розмаїття отриманих букв відшукайте ключове слово. (Правильна відповідь — 1 бал.)

Ключове слово — документ.

(Журі оголошує результати роботи команд.)

Конкурс «Віртуальна крамниця»

Ведучий. Оголошується наступний конкурс. Нам інколи потрібно ремонтувати або замінювати складові комп'ютера. Для цього необхідно знати основні складові. На слайдах нашої віртуальної крамниці буде з'являтися зображення складової апаратної частини. Назвіть їх. (Кожна правильна відповідь — 1 бал.)



Оперативна
пам'ять



Процесор



Кулер



Смарт-дошка



Ігровий
джойстик

(Журі оголошує результати роботи команд.)

Бонусне завдання

Ведучий. Серед указаних елементів назвіть ті, що потрібні покупцю для заміни складових системного блоку. (Правильна відповідь — 1 бал.)

Конкурс «Викресліть зайве»

Ведучий. Оголошується наступний конкурс. (Максимальна оцінка за конкурс — 3 бали.) За 1 хв знайдіть і викресліть у кожному зі стовпців таблиці зайві поняття.

(Командам одночасно даються роздруковані таблиці, розпочинається відлік часу.)

Таблиця

Плата	Браузер	Файл
Порт	Архіватор	Факс
Кулер	Антивірус	Диск
Драйвер	Текстовий редактор	Байт
Процесор	Графічний редактор	Біт
Операційна пам'ять	Антивірус	Бокс
Шлейф	Квест	Порт

(Після завершення роботи ведучий роз'яснює розв'язування цього завдання.)

У першому стовпці слово «драйвер» — це єдиний представник програмної складової, усе інше — складові апаратної частини.

У другому стовпці слово «квест» — це жанр комп'ютерної гри поміж програмами.

У третьому стовпці слово «біт» — це єдине слово із трьох букв.

(Журі оголошує результати роботи команд.)

Конкурс «Веселка»

Ведучий. Оголошується наступний конкурс. (Максимальна оцінка за конкурс — 5 балів, його тривалість — 5 хв.) Кожна команда повинна відкрити файл із шаблону малюнка. Учасники протягом 20 с повинні запам'ятати кольори оригіналу та за допомогою графічного редактора розфарбувати зображення. Перемогу здобудуть ті учасники, які першими точніше виконають завдання.

(Ведучий демонструє оригінал та оголошує про початок роботи. Лунає музика.)



(Учасники демонструють виконання завдання. Журі оголошує результати роботи команд.)

Конкурс «Рахівниця»

Ведучий. А зараз ми пропонуємо вам полічити дохід відомого героя дитячої казки Буратіно. Річ у тім, що цей дерев'яний хлопчисько все ж таки неук і не сильний у математиці та інформатиці. Тому командам потрібно налаштувати середовище *електронних таблиць* для розв'язування наступної задачі Буратіно і тата Карло.

Кожного дня тижня Буратіно на базарі продає в'язки дров, причому їх кількість відповідає ряду чисел, що складається з днів дат народження учасників вашої команди (обмежитися 7), упорядкованих за алфавітом їхніх прізвищ. Ціна кожної в'язки не є сталою, а відповідає числу номера місяця народження відповідного учасника. Обчисліть щоденний і тижневий дохід сім'ї. Побудуйте графік зміни щоденного доходу Буратіно.

(Для виконання цього завдання дається 15 хв. Максимальний бал — 10. Файли з результатами роботи пересилаються журі.)

(Лунає музика.)

(Результати роботи виводяться на екран для аналізу роботи.

Журі оголошує результати роботи команд.)

Конкурс «Домашня презентація»

Ведучий. Останнім конкурсом нашої програми є представлення домашнього завдання. Ви наперед отримали завдання створити презентацію або відеоролик на тему «Моя Україна». Запрошую команди до захисту домашнього завдання.

(Найвищий бал — 10.

Команди захищають створені презентації (відеоролики).)

Ведучий. Конкурсна програма завершена, і я надаю слово нашому керівникові.

Учитель. Шановні учасники гри! Шановні члени журі! Шановні присутні! Сьогодні ми з вами ще раз переконалися в тому, що інформатика — це цікава наука, а ті, хто її вивчає і вміє працювати з комп'ютером, — особлива категорія людей, які можуть розв'язувати величезне коло проблемних завдань.

Дякую командам за співпрацю в підготовці та проведенні гри. Поаплодуємо командам. Слово — журі!

(Голова журі оголошує результати змагання.)

(Лунає музика.)

