Міністерство освіти і науки, молоді та спорту України

Тернопільський національний педагогічний університет

імені Володимира Гнатюка

***Позакласний виховний захід***

***«Подорож морями інформатики»***

**Виконала:**

студентка

фізико-математичного

факультету

групи М-52

Думанська Мар`яна

-Тернопіль-

2014

**Виховний захід на тему:** «Подорож морями інформатики»

**Категорія:** Виховні заходи

**Мета**

* **виховна:** виховання почуттів дружби та взаєморозуміння;
* **навчальна:** навчання швидко знаходити вірну відповідь на поставлене запитання, а також логічно мислити при виборі відповідей;
* **розвиваюча:** розвивання спритності, творчої активності.

**Форма проведення:** змагання.

**Місце проведення:** клас інформатики.

**Етапи підготовки і проведення виховного заходу:**

**І.Етап** – планування виховного заходу. На даному етапі йде підбір питань, завдань для заходу, місця і часу проведення.

**2.Етап** - вибір мети. Мета даного заходу підібрана таким чином, щоб не тільки можна було розвивати логічне мислення, але й виховувати дружелюбність та взаєморозуміння.

**З.Етап** – організація діяльності учнів. Учні раніше були попереджені про проведення заходу.

**4.Етап** - проведення заходу. Захід проводиться у формі змагання. Завдання, що ставляться командам, містять елементи для розвитку логічного мислення.

**5.Етап** – підведення підсумків. Після проведення заходу обговорити його з вчителем, із присутніми студентами-практикантами з метою вивчення успіхів та невдач.

**Сценарій заходу**

**Ведучий 1.**

Минають дні, минають роки.

Прогрес крокує повсякчас,

І вже новиночки науки

Прийшли до школи і до нас.

Просторий клас, а в нім машини,

ї кожному - як би пізнать

Світ, що несе в собі таїни,

Твій розум прагне розгадать.

Тож не борімося, до діла

І зараз конкурс проведем,

Та операторів умілих

Сьогодні тут ми віднайдем.

**Ведучий 2.**

Тож почнімо конкурс операторів за назвою "Подорож морями інформатики". Сьогодні я вас запрошую у подорож, але не просту, а казкову подорож океаном комп'ютерних знань на чудовому кораблі.

**Ведучий 1**.

Перш за все нам потрібно познайомитися з учасниками конкурсу, тобто командами. Для цієї подорожі нам потрібно обрати капітанів та придумати командам назву своїх кораблів. (*Представлення команд*).

**Ведучий 2**.

Та яке змагання без журі? Оцінити ваші вміння, знання люб'язно погодилися:

(*оголошує членів журі*)

**Ведучий 1.**

Команди познайомилися одна з одною. Отже, можна розпочинати конкурс. Ми розпочнемо його з острова «Розминки». Мешканці острова просять розібратися з запитаннями, яким вони не можуть дати раду. Вам необхідно дати правильні відповіді на поставлені запитання. Журі стежить за відповідями учасників та веде підрахунки. За правильну відповідь - 1 бал.

**Ведучий 1.Запитання для першої команди:**

1. Наука, що вивчає властивості інформації, закономірності її пошуку, збирання, збереження, передавання і обробки?*(інформатика)*
2. Яка найменша одиниця кодування інформації?*(біт)*
3. Алфавіт, якої системи числення складається лише з двох цифр: 0 та 1 *(двійкової)*
4. Мінімальний елемент збереження, що формується на екрані монітора. *(піксель)*
5. Який французький вчений створив першу арифметичну машину, що виконувала операції додавання та віднімання*?(Паскаль)*
6. Американська фірма, яка є лідером у виробництва комп'ютерного програмного забезпечення*.(Мікрософт)*
7. MC – DOS, Linux, Windows - це назви чого?(операційних систем) 8.Які файли мають розширення .mр- З*?(музичні)*
8. Тип принтера, який виконує найякісніший та найшвидший друк?*(лазерний)*
9. Назвіть пристрій введення інформації, розташований на вашому робочому місці *(клавіатура)*
10. Програма, яка дає змогу опрацьовувати тексти? (*текстовий редактор)*
11. Скільки біт займає в пам'яті комп'ютера 1 символ? *(8 біт)*
12. Інша назва жорсткого диску.(*вінчестер)*
13. Призначення клавіші Е$С*.(відміна виконання команди)*
14. Складовою частини якої науки була інформатика?*(математика)*

**Ведучий 2. Запитання для другої команди**:

1. Назвіть пристрій введення інформації, розташований на вашому робочому місці.*(монітор)*
2. Як називається гнучка пластина, вкрита магнітним шаром, що використовується для збереження інформації?*( дискета)*
3. Як називається область даних на диску» що має ім'я? *(файл)*
4. 3гідно з двійковим кодуванням скільки байт займає в пам'яті і символ?*(1 байт)*
5. Маніпулятор, який використовується в комп'ютерних іграх? *(джойстик)*
6. 3а допомогою якої клавіші можна вилучити символ за курсором?*(dе1еtе)*
7. Хто є засновником корпорації Місrocoft?*(Білл Гейтс)*
8. Які файли мають розширення .txt, doс?*(текстові)*
9. Головний пристрій ЕОМ? *(процесор)*
10. Як називається покажчик, який вибирає на екрані об'єкти для подальшої роботи?(*курсор)*
11. Назвіть пристрій для введення графічної інформації*.(сканер)*
12. Для негайного перезавантаження комп'ютера необхідно натиснути комбінацію клавіш*...(АІІ + Сtrl + del )*
13. Значок, який є посиланням на існуючий файл чи папку *(ярлик)*
14. Назвіть функціональні клавіші*.(F1 - F12)*
15. У яких одиницях вимірюють розмір екрану монітора по діагоналі?(*дюйм).*

**(Результат за 1 конкурс).**

**Ведучий 2.**

Антична мудрість говорить: "Знання - це сила". Ви показали наскільки ви сильні знаннями. Ми з вами вже відвідали перший острів та отримали перші бали. Доведеться добре попрацювати й надалі, щоб їх було більше, ніж у команди суперника.

**Ведучий 1.**

Зараз нам необхідно зайти в порт "Ерудит". Для того, щоб мати враження про вас, мешканці надали вам слова Ваше завдання – з поданих слів за 1 хвилину скласти кросворд. Чим більше перетинів у вашому кросворді – тим вищий бал (3 бали). Слова для кросворду: ***клавіатура, модем, дискета, байт, принтер, вінчестер, гігабайт, біт, сканер, процесор, форматування, інформатика, мегагерц, Інтернет.*** Наш корабель пройшов ще одне нелегке випробування.

**Ведучий 2.**

 По курсу острів "Музичний". На цьому острові мешканці вимагають від вас знань. Але не турбуйтеся, вам необхідно лише згадати та написати слова з інформатики, які б містили ноти: до, ре, мі, фа, соль, ля, сі. Перемагає та команда, яка більше придумала слів за 2 хвилини. Конкурс оцінюється в 2 бали.

**(Підведення підсумку за 2 і 3 конкурси).**

**Ведучий 1.**Обережно, праворуч від кораблів мілина. Щоб не сісти на мілину, треба обов'язково пройти "Реставрацію". Кожну команду очолює капітан. Давайте перевіримо їх логічне мислення. Завдання капітанам - з окремих слів скласти вислів. Хто швидше і вірно складе - отримує 2 бали.

*Вислів: І*. Від майстра набирайся вправності, а від комп'ютера – розуму.

*Вислів: 2*.Розумнійлюдинібудь-яка справа не страшна з комп'ютером.

(**Підведення підсумку за 4 конкурс).**

**Ведучий 2.**Нашікораблі, пройшовши всі випробування, до того ж не сівши на мілину, потрапили на останній острів "Літературний". Кожна команда повинна скласти з двох частин прислів'я. Виграє та команда, яка першою складе усі прислів'я.

**Команда І**.

1. Що натискаєш – те й маєш.
2. Натиснеш кнопку – отримаєш результат.
3. Людина припускає, а комп'ютер розподіляє.
4. Один комп'ютер добре, а два краще.
5. Інформатика – мати всіх фанатиків.
6. Комп’ютеру слово, а він тобі 1000.
7. Рослина тягнеться до сонця, а учень до комп'ютера

**Команда II.**

1. Людина красна розумом, а комп'ютер – пам'яттю.
2. У невмілого інформатика очі не болять.
3. Учи інформатику не до старості, а до смерті.
4. Комп’ютер усьому голова.
5. Звикай до комп'ютера змолоду – не будеш знати на старості голоду.
6. На комп'ютері не мудруй багато, а працюй завзято.
7. У комп'ютерному класі будеш працювати вволю, то матимеш долю.

**(Підведення підсумку за 5 конкурс).**

**Ведучий 1.** Хочу вас привітати з тим, що ви бездоганно впоралися з усіма труднощами, які приготувало вам море. І оскільки ми з вами покинули останній острів, то продовжуємо своє плавання по безкрайому океану комп'ютерних знань!

А зараз слово надається журі,

**(Нагородження переможців і учасників).**

**Ведучий 2.** На жаль, гра закінчилася. Та ми побували на багатьох островах, дізналися багато нового та, звичайно ж, вдосконалили свої знання.

До нових зустрічей!