

Внеклассное мероприятие по информатике «Сто к одному»

Цель:

- Формирование умений и навыков, носящих общеинтеллектуальный характер.
- Развитие у школьников творческого мышления,
- Формирование операционного мышления направленного на выбор оптимальных решений.

(Предварительный опрос проводится по школе в старшем звене перед началом игры. Результаты опроса выводятся на экран) **Презентация «100 к 1»**).

Участники: две команды по 5 человек (учащиеся 11 классов).

Ведущий. Мы приглашаем вас на игру «Сто к одному». Прошу капитанов представить свои команды. Слово капитанам.

(Капитаны представляют каждый свою команду (название и краткая характеристика каждого члена команды).)

Жюри: представитель ученического или педагогического коллектива.

Начало игры:

I. Простая игра (Набранные очки идут один к одному).

Вопрос. **Какие устройства ввода вам известны?**

Ответы при опросе	
Клавиатура	16
Мышь	12
Сканер	6
Микрофон	3
Джойстик	2

(Выходят 2 участника под №1 – капитаны; задаётся вопрос и надо зазвонить в колокольчик, чтобы дать ответ. Ответ дает тот, кто быстрее зазвонил в колокольчик, а затем каждый участник команды даёт ответ на этот вопрос. Если ответ совпадает с ответами на табло, игра идёт до тех пор, пока все ответы не будут раскрыты. При 3-х неудачных ответах на вопросы отвечает команда соперников; капитан выбирает один из ответов, предложенный командой или предлагает свой, и если их ответ совпал с ответом на табло, то зарабатывают все очки).

II. Двойная игра (Набранные очки удваиваются).

Вопрос: **Как вы считаете, кто из ученых-физиков имеет наибольший балл по шкале Ландау?**

Ответы при опросе	
Эйнштейн	16
Ньютон	10
Менделеев	3
Тесла	2
Резерфорд	1

(Выходят 2 участника под №2; задается вопрос и надо быстрее зазвонить в колокольчик. После звонка колокольчика отвечают на вопрос. Если ответ совпадает с ответом на табло, то отвечает вся команда. После 3-х неудачных ответов ход переходит к соперникам. Капитан должен выбрать 1 ответ из 5-и, предложенных командой, или дать свой. Если такой ответ есть на табло, то команда зарабатывает все очки, полученные соперниками.)

III. Тройная игра (Набранные очки утраиваются).

Вопрос: *Эта жидкость упоминается во многих сказках, так что точного автора назвать невозможно. Что это за жидкость?*

Ответы при опросе	
Живая вода	18
Волшебный эликсир	6
Зелье	5
Водка	3
Кисель	2

(Выходят 2 участника под №3. Правила те же, что и в предыдущих случаях).

IV. Игра наоборот

(Выбрать самый непопулярный ответ. Команде дается 10 сек на обсуждение, и капитан дает ответ. Если он совпадает с ответом на табло, то команда получает соответственно очки.)

Вопрос: *Какие носители информации вы знаете?*

Ответы при опросе	
Флеш-карта	15
Лазерные диски	13
Жесткий диск	8
Дискета	5
Бумага	3

V. Большая игра

В Большой игре принимает участие команда, которая победила. Участвуют 2 человека от команды. Поочередно задаются вопросы одному, а затем другому. Один участник уходит, а другому задаются вопросы, затем наоборот. Вопросы должны повторяться. Время ответов - 15 сек. Можно набрать 150 очков.

1. Что находится внутри системного блока?

Видеокарта – 13;
Материнская плата – 9.

2. Почему компьютер не работает?

Сломан – 16;
Не включен – 7.

3. Кто из животных является самым быстрым на земле?

Гепард – 21;
Тигр – 5.

4. Назовите литературного персонажа, побывавшего на Луне.

Незнайка – 34;

Космонавт – 25.

5. *Что видно, если ничего не видно?*

Темнота – 18;

Пустота – 8.

Итоги подводит жюри. Подсчитывают очки и награждают победителей.