

Виховний захід на тему: "Подорож океаном комп'ютерних знань"

Мета:

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

Форма проведення: змагання.

Місце проведення: клас інформатики.

Обладнання: плакат "Подорож океаном комп'ютерних знань", картки із висловами, прислів'ями, 3 аркуші папери формату А4, грамоти.

Ведучий:

Минають дні, минають роки.

Прогрес крокує повсякчас,

І вже новиночки науки

Прийшли до школи і до нас.

Просторий клас, а в нім машини,

і кожному - як би пізнати

Світ, що несе в собі таїни,

Твій розум прагне розгадати.

Тож не борімося, до діла

І зараз конкурс проведем,

Та операторів умілих

Сьогодні тут ми віднайдем.

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

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).

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

Пагут В.П.

Ведучий: 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:

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 виробництві комп'ютерного програмного забезпечення.(Мікрософт)
7. MS – DOS, Linux, Windows - це назви чого?(операційних систем)
8. Які файли мають розширення .mp- 3?(музичні)
9. Тип принтера, який виконує найякісніший та найшвидший друк?(лазерний)
10. Назвіть пристрій введення інформації, розташований на вашому робочому місці (клавіатура)
11. Програма, яка дає змогу опрацювати тексти?(текстовий редактор)
12. Скільки біт займає в пам'яті комп'ютера 1 символ? (8 біт)
13. Інша назва жорсткого диску.(вінчестер)
14. Призначення клавіші E\$C.(відміна виконання команди)
15. Складовою частини якої науки була інформатика?(математика)

Ведучий:

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. Згідно з двійковим кодуванням скільки байт займає в пам'яті і символ?(1 байт)
5. Маніпулятор, який використовується в комп'ютерних іграх? (джойстик)
6. За допомогою якої клавіші можна видалити символ за курсором?(delete)

7. Хто є засновником корпорації Microsoft? (Білл Гейтс)
8. Які файли мають розширення .txt, doc? (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... (Alt + Ctrl + 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: 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: 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: 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: 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:

1. Від майстра на набирайся вправності, а від комп'ютера - розуму.
 2. Розумній людині будь-яка справа не страшна з комп'ютером.
- (Підведення підсумку за 4 конкурс).

Ведучий: Наші кораблі, 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 I.

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. Компютеру 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. Уневмілого інформатика очі не болять.
3. Учи інформатику не до старості, а до смерті.
4. Компютер усьому голова.
5. Звикай до комп'ютера змолodu - не будеш знати на старості голоду.
6. На комп'ютері не мудруй багато, а працею завзято.
7. У комп'ютерному класі будеш працювати вволю, то матимеш долю.

(Підведення підсумку за 5 конкурс).

Ведучий: 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: На жаль, гра закінчилася. Та ми побували на багатьох островах, дізналися багато нового та, звичайно ж, вдосконалили свої знання. До нових зустрічей!