**МЕТОДИЧНА РОЗРОБКА**

**ВИХОВНОГО ЗАХОДУ**

з інформатики у 6 класах

Тернопільської загальноосвітньої

школи I-III ступенів № 28,

проведеного 12 березня 2015 року

на тему:

**«Турнір веселих інформатиків»**

Підготували і провели

студенти-практиканти IV курсу

фізико-математичного факультету

ТНПУ ім. Володимира Гнатюка

Бих Андрій Богданович

Шматко Юрій Борисович

**Тема:** Турнір веселих інформатиків

**Дата проведення:** 12 березня 2015 року

**Час проведення:** 13:50

**Тривалість:** 1,5 години

**Місце проведення:** кабінет інформатики

**Середній вік учасників(клас):** 6 класи

**Кількість учасників:** 18

**Аргументація:** повторення і узагальнення набутих знань по інформатиці

**Мета:**

* розвиток стійкого інтересу до інформатики;
* формування творчої особистості;
* формування комунікаційної компетенції;
* виховання поваги до суперника, стійкості, волі до перемоги, спритності;
* повторення й закріплення основного матеріалу в нестандартній формі;
* розширення зв'язків з іншими предметами.

**Устаткування:**

* ноутбук
* ПК
* проектор, екран
* картки з завданнями для команд
* бланки для журі
* робочі файли
* призи, грамоти

**ПІДГОТОВЧИЙ ЕТАП**

І. Вчитель за тиждень до турніру дає домашнє завдання командам (6+1чол.) придумати

1. Назву команди
2. Емблему команди(файл + А4)
3. Девіз команди
4. Привітання
5. Два анекдоти на інформаційну тему
6. Два запитання суперникам

ІІ. Студенти готують

1. Ребуси, кросворд для конкурсів
2. Картки з роздатковим матеріалом
3. Електронну таблицю для підрахунку балів

**СЦЕНАРІЙ ТУРНІРУ**

*На екрані презентація, яка буде ілюструвати хід турніру*

**Ведучий 1:** Доброго дня, вельмишановне товариство!

**Ведучий 2:** Доброго дня, шановні друзі!

**Ведучий 1:** Сьогодні ми раді вітати вас у цьому гостинному залі. Хтось з великих казав: «Якщо в календарі нічого немає, а на душі негаразди, то потрібно придумати маленьке свято і відзначити його».

**Ведучий 2:** І ось сьогодні у нас свято - турнір веселих інформатиків за участю учнів 6-их класів.

**Ведучий 1:**

Інформатика — наука,

Про яку скажу вам так,

Що без неї не запустиш

Ні ракету, ні літак.

Ось включаю я комп'ютер,

Загорається екран,

Натискаю кнопку Enter

І пірнаю в океан.

Інтернету шир безмежна

У комп'ютері сидить.

Треба швидкість тут шалену,

щоб цей космос облетіть.

Поринаю з головою

Я в програми Word, Excel,

Ще й дзвіночка попрохаю

Не дзвонити цілий день.

Друзям всім своїм бажаю

Із комп'ютером дружить.

За плечима, я вважаю,

ці знання нам не носить.

**Ведучий 2:** Сьогоднішній конкурс буде оцінювати журі до складу якого ввійшли:...

Привітаймо наше журі оплесками.

**Ведучий 1:** Журі представлене, учасники готові? Ми з повним правом можемо розпочати перший конкурс.

**Ведучий 2:** А почнемо ми звісно зі знайомства. Умови конкурсу прості. Кожна команда повинна представити себе.

Ми починаємо перший конкурс *«Представлення команд».*

**Ведучий 1:** Перш ніж розпочати, я запрошую капітанів команд на жеребкування, за яким визначиться порядок виступів. (6-А, 6-Б, 6-В)

**Ведучий 2:** Саме час нагадати журі і глядачам, що максимальна кількість балів за цей конкурс – 4 бали.

**Ведучий 1:** Отже, розпочнемо.

**Ведучий 2:** Ми запрошуємо 1-шу, 2-гу, 3-тю команду.

*Команди представляють*

1. *назву*
2. *емблему*
3. *девіз*
4. *привітання.*

**Ведучий 1:** Надаємо слово журі.

*На екрані з’являється електрона таблиця з балами команд*

**Ведучий 2:** Наступний конкурс – **«Домашнє завдання»**.

**Ведучий 1:** Кожна команда повинна була підготувати по питанню своїм суперникам. Правильна відповідь буде коштувати вам 1 бал. Цікаве питання може дати команді, яка його придумала, 0,5б.

**Ведучий 2:** Отже запрошуємо 1 команду. Ваше питання 2 команді.

Ваше питання 3 команді.

**Ведучий 1:** Запрошуємо 2 команду. Ваше питання 1 команді.

Ваше питання 3 команді.

**Ведучий 2:** Запрошуємо 3 команду. Ваше питання 1 команді.

Ваше питання 2 команді.

**Ведучий 1:** Для свого рішучого слова запрошується журі.

*На екрані з’являється електрона таблиця з балами команд*

**Ведучий 2:** Наші веселі інформатики мали ще й творче завдання. Підготувати анекдоти.

**Ведучий 1:** Жартувати вони будуть по колу. Один прохід – 1 бал найкращому.

**Ведучий 2:** Надаємо слово журі.

*На екрані з’являється електрона таблиця з балами команд.*

**Ведучий 1:** Після таких результатів дуже впевнено розпочинаємо третій бій - конкурс **«Лінгвістів»**.

**Ведучий 2:** Командам за 3 хвилини необхідно скласти найбільше слів з букв, що становлять слово **«ІНФОРМАТИКА»**.

**Ведучий 1:** Час пішов. Глядачі в залі також думають, але мовчки. Вони потім можуть допомогти своїй команді. А за викрикнуте слово бали будуть зніматися.

**Ведучий 2:** Виграє та команда, що складе більше слів. Оцінюється конкурс: 1 слово – 0,5 бала. Час пішов.

*Команди кожна за своїм столом на папері складають список слів.*

**Ведучий 1:** Час закінчився*.* Передайте листки асистентам за ноутбуком.

*На екрані з’являється таблиця з трьома стовпчиками слів від команд.*

**Ведучий 2:** Тепер болільники можуть по черзі підказати своїй команді нові слова.

*Вже названі слова відображаються в таблиці на екрані, тому повторень не може бути. По кількості слів в стовпчику кожної команди журі рахує бали.*

**Ведучий 1:** Просимо журі оголосити результати конкурсу „Лінгвістів ” та загальне положення команд.

*На екрані з’являється електрона таблиця з балами команд.*

**Ведучий 2:** А зараз ми запрошуємо по 2 дуже творчих учасника з кожної команди отримати завдання для роботи в програмах PAINT тa WORD.

**Ведучий 1:** Завдання такі:

* Створити малюнок «Букет любій мамі» в графічному редакторі PAINT
* Створити грамоту для переможця цього турніру в текстовому редакторі WORD

*Учасники сідають за комп’ютери та починають працювати*

**Ведучий 2:** Поки по 2 представники від команд працюють за комп’ютерами, з іншими ми починаємо конкурс „Пантоміма”.

**Ведучий 1:** Зараз команди за допомогою міміки й жестів будуть зображати той предмет з інформатики, що написаний у них на аркуші. Інші команди повинні відгадати, що вони зображають.

**Ведучий 2:** Прошу капітанів одержати в мене завдання. На підготовку командам дається 3 хв. За відгадане слово команда отримає 1 бал. За не відгадане знімається 1б у артистів.

*На карточках написано: Зобразити мімікою й жестами:*

*для команди 1: сканер, комп завис*

*для команди 2: принтер, Геймер за грою*

*для команди 3: монітор, комп’ютерний вірус*

**Ведучий 1:** Поки команди думають, я прочитаю правила поведінки в кабінеті інформатики.

Ось зайшли ми всі до класу,

Інформатика у нас.

Галасує та стрибає

Наш невихований клас.

П’є Миколка зараз «Колу»

І на клаву щедро ллє.

А Іванко у розетці

Щось там гвоздиком довбе.

Не сиджу і я без діла –

Викрутку свою узяв

І системний блок швиденько

На частинки розібрав.

Флешку з вірусами хутко

Мій товариш підключив

І програми всі у компі

За хвилину замочив.

І тепер у нашім класі

Вчитель інформатики

То словами, то на пальцях

Нам будує графіки.

Без компів нам на уроці

Стало дуже сумно.

Виконуйте всі правила,

Поводьтеся розумно.

**Ведучий 2:** Отже, слово командам. Запрошуємо команди.

*По черзі команди демонструють свої мініатюри.*

**Ведучий 1:** Слово журі.

*На екрані з’являється електрона таблиця з балами команд.*

**Ведучий 2:** Спасибі шановному журі, а тепер у нас конкурс «Капітанів»

**Ведучий 1:** Запрошуємо капітанів команд вийти на сцену. Вам необхідно назвати якомога більше внутрішніх пристроїв комп'ютера. Називати пристрої по черзі. Виграє той капітан, що назве більше всіх. Перше, друге та третє місце принесе команді 3, 2 та 1 бал відповідно.

**Ведучий 2:** Наступний конкурс «Розгадай кросворд». Як тільки одна команда справилась, конкурс закінчується.

*Командам роздають листки з кросвордом. Кожна починає працювати за своїм столом.*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  | **Б** | **І** | **Т** |  |  |  |  |  |  | **1. Наука, що вивчає інформацію та ЕОМ** |
|  |  |  | **П** | **Р** | **И** | **Н** | **Т** | **Е** | **Р** |  |  |  |  | **2. Найменша одиниця інформації** |
|  |  |  |  |  |  | **Ф** |  |  |  |  |  |  |  | **3. Пристрій виведення** |
|  |  |  |  | **П** | **Р** | **О** | **Ц** | **Е** | **С** | **О** | **Р** |  |  | **4. Мозок комп'ютера** |
|  |  |  |  |  |  | **Р** |  |  |  |  |  |  |  | **5. Найпоширеніший вид принтера** |
|  |  |  |  |  |  | **М** |  |  |  |  |  |  |  | **6. Назва жорсткого диска** |
|  |  |  |  |  | **Л** | **А** | **З** | **Е** | **Р** | **Н** | **И** | **Й** |  | **7. Пристрій введення** |
| **В** | **І** | **Н** | **Ч** | **Е** | **С** | **Т** | **Е** | **Р** |  |  |  |  |  | **8. Вид пам'яті ПК** |
|  |  |  |  |  | **М** | **И** | **Ш** | **А** |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | **К** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **О** | **П** | **Е** | **Р** | **А** | **Т** | **И** | **В** | **Н** | **А** |  |  |  |  |

**Ведучий 1:** А щоб глядачі не сумували, ми з ними будемо розгадувати ребуси.

*На екрані з’являється слайд з 4-ма ребусами. (память, компьютер, дисковод, программист [руcс.])*



**Ведучий 2:** Хто знає відповідь, піднімає руку і отримує 1 бал для своєї команди.

**Ведучий 1:** Тим часом одна команда справилась з кросвордом, і всі здають свої листки журі.

*На екрані з’являється слайд з правильно заповненим кросвордом.*

**Ведучий 2:** Ми попросимо журі підбити підсумки цього конкурсу. За кожне відгадане слово – 0,5 бала.

**Ведучий 1:** Запросимо дітей, які працювали за комп’ютерами. Поки копіюють їх файли на ноутбук, командам роздають карточки з різними видами комп’ютерної пам’яті.

**Ведучий 2:** Кожен з вас має карточку з якимось видом пам’яті. Учасники команди повинні стати так, щоб їх карточки показували пристрої у порядку зростання їх об’єму. Яка команда вишукується першою, отримає 3 бали, слідуюча 2 бали і 1 бал.

**Ведучий 1:** А тепер настав час подивитися на екрані роботи наших художників та дизайнерів.

*На екрані з’являється по черзі роботи учасників від різних команд:*

*малюнок «Букет любій мамі», створений в графічному редакторі PAINT*

*грамота для переможця цього турніру, створена в текстовому редакторі WORD*

**Ведучий 2:** Прошу наше журі та глядачів оцінити роботи в діапазоні від 1 до 3 балів.

**Ведучий 1:** Слово журі.

*На екрані з’являється електрона таблиця з балами команд.*

**Ведучий 2:** Нарешті дочекались! Найвеселіший конкурс – бліц-турнір. Правила прості – хто знає відповідь, той піднімає руку. За викрики командам знімається 1 бал. За кожну правильну відповідь ви отримуєте по 1 балу.

**Ведучий 1:**

1. Найбільший диск ПК (вінчестер/жорсткий)
2. Найголовніший пристрій ПК (процесор)
3. Пристрій для підключення до Інтернету (модем)
4. Скільки байт в 1 Кілобайті (1024)
5. Шкідлива програма (вірус)
6. Пристрій для введення текстової та графічної інформації з паперу в комп’ютер (сканер)
7. Пристрій для виведення текстової та графічної інформації на друк (принтер)
8. Програма для створення презентацій (POWER POINT)
9. Програма для створення електронних таблиць (EXCEL)
10. Програма для створення та редагування малюнків (PAINT)
11. Програма для створення текстових документів (WORD)
12. Як викликати контекстне меню? (правою кнопкою)
13. WINDOWS XP – це …(операційна система)
14. Пристрій введення (3 шт)
15. Пристрій виведення (3 шт)

**Ведучий 2:** Ну а поки журі рахує, то я розповім вам щось цікавеньке:

* Близько 400 років тому винайшли механічну обчислювальну машину.
* Близько 150 років тому винайшли друкарську машинку.
* 80 років тому була здійснена перша телевізійна передача.
* 70 років тому зроблений перший електронний комп’ютер.
* 57 років тому початок кольорового телемовлення.
* 30 років тому виник Інтернет

**Ведучий 1:** Ну а тепер журі підведе підсумки нашого турніру. Слово журі. Нагородження переможців

*На екрані з’являється електрона таблиця з автоматично підрахованими балами команд.*

|  |
| --- |
| ВІДОМІСТЬ БАЛІВ |
|   | КОНКУРС | БАЛИ | 6-А | 6-Б | 6-В |
| 1 | ПРИВІТАННЯ | 4 |  |  |  |
| 2 | ПИТАННЯ | 1 - 0,5 |  |  |  |
| 3 | АНЕКДОТИ | 1 |  |  |  |
| 4 | ЛІНГВІСТИ | 0,5 |  |  |  |
| 5 | ПАНТОМІМА | 1 |  |  |  |
| 6 | КАПІТАНИ | 3,2,1 |  |  |  |
| 7 | РЕБУСИ | 1 |  |  |  |
| 8 | КРОСВОРД | 0,5 |  |  |  |
| 9 | ПАМ'ЯТЬ | 3,2,1 |  |  |  |
| 10 | БУКЕТ МАМІ | 3,2,1 |  |  |  |
| 11 | ГРАМОТА | 3,2,1 |  |  |  |
| 12 | БЛІЦ-ТУРНІР | 1 |  |  |  |
|  |  | РЕЗУЛЬТАТ | 0 | 0 | 0 |

Виховний захід – це одна з найпоширеніших організаційних форм у позаурочній та позашкільній виховній роботі.

Він повинен природно витікати з конкретних життєвих ситуацій у класі, школі, у навколишньому середовищі. При плануванні ми зважали на вікові та індивідуальні особливості дітей, конкретного класу, та інші інтереси, а також на завдання виховної роботи з певним класом та обговорення проблеми.

Ми заздалегідь повідомили учнів про проведення виховного заходу. У нас передбачені такі етапи підготовки:

1. Цілеспрямування (постановка мити і завдань).
2. Колективне планування виховного заходу.
3. Організація виховного заходу.
4. Безпосереднє проведення виховного заходу.
5. Підбиття підсумків, оцінювання результатів заходу.

У ході планування перед нами постало важливе завдання – разом з учнями детально визначити напрями діяльності, розподілити обов'язки між учасниками, визначивши не лише те, що повинно бути зроблено, але й як це повинно бути зроблено. Відомо: самому щось зробити легше і швидше, ніж навчити цього інших. В тому і полягає наша функція, щоб організувати роботу учнів.

Нам здалося, що дітям, які приймали у підготовці даного дійства було дуже цікаво, бо бажаючих було дуже багато. Та однак приймали участь не всі, а готувалися до цього свята кожний окремо, бо було задано індивідуальне завдання. Під час підготовки діти дуже старалися, а тому і отримали гарний результат.

Для успішного проведення виховного заходу, ми дотримувалися таких рекомендацій:

1. Необхідно враховувати вікові та індивідуальні особливості вихованців, рівень їхньої підготовки. Надзвичайна складність вихов­них справ перетворює їх у формальний, нудний захід.

2. Виховний захід – заняття колективне. Планування повинно мати колективний характер.

3. Познайомтесь з методами сітьового планування. Навчіть уч­нів користуватись ними. Тільки при чіткій організації весь комплекс — вихователі, вихованці, засоби - можуть утворювати певний життє­діяльний процес.

Якщо говорити про згуртованість учнів, то під час підготовки та проведення виховного заходу всі намагалися працювати разом і підтримувати дружні стосунки. Даний сценарій повністю відповідав поставленому виховному завданню, рівню розвитку колективу, віковим та індивідуальним особливостям учнів.

Якщо говорити в загальному, учні були дуже раді проведенню виховного заходу, а ми як студенти-практиканти мали змогу отримати безцінний досвід роботи з учнями.