

«Острів скарбів»

Сценарій розробки позакласного заходу для учнів 8-х класів

С. О. Чуйкова, м. Вохрушево, Луганська обл.



Девіз:

Через гру і творчість до пізнання!

Мета: підвищення інтересу до вивчення інформатики, стимулювання пізнавальної діяльності учнів; розвиток почуття колективізму, відповідальності; виховання взаємоповаги, вміння працювати в групі.

Змагаються дві команди: «Моряки» і «Пірати». Судді — старшокласники. Клас обладнано як таверну: свічки, рибальські сіті, штурвал (головний комп'ютер). На екран проєктується карта острова скарбів.

Діючі особи: ведуча, старий моряк (хакер з інформатики), Джим — хлопчик, Джон Сільвер — пірат, Трелоні — хитрий помічник, капітан, доктор Лівсі — інтелігент, Сліпий П'ю — пірат.

Учасникам видають офіційні посвідчення ролей.

Хід заходу

Ведуча. Сутінок... До берега пристали дві шхуни. На одній прибула команда славетних «Моряків», а на другій — гроза морських (комп'ютерної мережі) вод — команда «Пірати».

У цей пізній час у таверні засиділися досвідчені моряки, які проплавали вже по десять років і нині готуються до виходу на велику воду.

Ми стали свідками такої цікавої розмови.

Старий моряк (до Джима)

Джиме, хлопче, друже мій,	Там учнівська мудрість,
Час настав, конаю.	доброта...
Десять років... Боже, боже мій!	Висмоктала сили
Школу я кінчаю!	З мене вже наука,
	От і накладаю
	Я на себе руки.

Ти ще зовсім, зовсім
молодий,
Ну майже досвіду
не маєш.
Що тобі не зададуть —
Все підряд читаєш!

А тобі, мій друже,
Скарб заповідаю,
І до цього скарбу
Карту прикладаю.

Скільки гуль понабивав
Через власну дурість.
З року в рік скарби складав
До свого портфелю.

Щоб дістати ці скарби,
Не барись, вирушай одразу,
Лиш стережися Джона
Сільвера,
Мій друже.

(І вмирає).

(Заходять доктор Лівсі, капітан, Трелоні.)

Джим (розглядаючи карту — сторінку Інтернету, звертається до команд-учасників). Ви тільки подивіться, яка цікава карта! А щоб вона стала зрозумілою, вам, капітане, необхідно лише згадати не менше п'яти фільмів про море («Титанік», «Пірати Карибського моря», «Смугастий рейс», «Пірати XX століття», «Рятувальники Малібу»).

Доктор Лівсі. Ну що ж, друзі, будемо вирушати в путь! Команда «Моряків», ви з нами? (У цей час Джон Сільвер і сліпий П'ю все бачать по відеокамері і дуже детально вивчають цю карту на моніторі.)

Джим. Ото так! Молодці!

Трелоні

Бачу, ця місцевість чимсь мені знайома,
Прийдеш сюди — і де дінеться втома.
А про це місце словом нікому... ні жу-жу...
Про те, що це... нікому не скажу!

Доктор Лівсі. Який же ви язикатий, Трелоні. Таки не втримали язика за зубами. Тепер нам доведеться йти разом із піратами до (комп'ютерного класу).

Джон Сільвер. Команда «Пірати», рівняйсь, струнко! Вирушаймо швидко за мною! Чого квапитеся! Візьмемо «Моряків» на абордаж! Скарб буде наш!!!

(Ведуча ділить фішки між командами й показує, що необхідно зробити, щоб пройти шлях до скарбу. Перший етап команди проходять із доктором Лівсі.)

Доктор — питання — команди — відповідь.

Запитання до команд (відповідають по черзі)

1. Назвіть пристрій ПК, що виконує програму. (Процесор)
2. Скільки байт, згідно з двійковим кодуванням, займає в пам'яті 1 символ? (1 байт)
3. Назвіть основні пристрої комп'ютера. (Монітор, клавіатура, процесор, пам'ять)
4. Назвіть пристрій виведення інформації, розташований на робочому місці учня. (Монітор)
5. Скільком байтам дорівнює 2 Кб? (2048 байт)
6. Назвіть стандартний пристрій введення. (Клавіатура)

7. Як називається послідовна сукупність із восьми 0 та 1? (Байт)
8. Як називається гнучка пластина, вкрита магнітним шаром, що використовується для збереження інформації? (Дискета)
9. Який інтерфейс має ОС Windows-9X? (Графічний)
10. Як називається область даних на диску, що має ім'я? (Файл)
11. Тип принтера, який виконує найякісніший та найшвидший друк? (Лазерний)
12. Інша назва жорсткого диску. (Вінчестер)
13. Складові обчислювальної системи. (Апаратна та програмна)
14. Як називається диск, з якого можна завантажити ОС комп'ютера? (Системний)
15. Програма, що дає змогу опрацьовувати тексти. (Текстовий редактор)
8. Службова, домашня, вітальна, постійна, тимчасова, електронна, абсолютна, відносна... (адреса)
9. «Зелений», шаховий, ігровий, бортовий, кишеньковий, домашній, головний, мережний, аналоговий, цифровий, портативний, персональний... (комп'ютер)
10. Дірява, слабка, коротка, дівоча, вічна, історична, генетична, моторна, емоційна, образна, словесно-логічна, постійна, оперативна, зовнішня, буферна, розширювальна... (пам'ять)
11. Текстовий, графічний, табличний, центральний... (процесор)
12. Хребетний, місячний, автоматний, популярний, музичний, металевий, магнітний, гнучкий, жорсткий, лазерний, оптичний, настановний, системний, віртуальний... (диск).
13. Аналоговий, композитний, цифровий, монохромний, кольоровий... (монітор).
14. Нерухомий, рухливий, об'ємний, стінний, віконний, дверний, шлакобетонний, політичний, виборчий, лівий, правий, системний... (блок)
15. Інфрачервона, мембранна, ергономічна, класична, розсувна, жорстка, м'яка, гнучка, віртуальна, музична, вертикальна, стандартна, розширена... (клавіатура)
16. Сіра, біла, ергономічна, симетрична, асиметрична, оптична, оптико-механічна, безпроводна, двокнопкова, трискнопкова... (миша)
17. Металева, пластмасова, канцелярська, пускова, туга, селекторна, командна... (кнопка)
18. Вузкий, широкий, символний, рядковий, сторінковий, матричний, термальний, струминний, лазерний, кольоровий, чорно-білий... (принтер)

Підбиття підсумків. Виступ суддів

Трелоні. А чи було у вас таке в житті: не дуже цікавий урок, ти з нього тікаєш (а краще з останнього), біжиш на озеро, скидаєш із себе одяг, все ховаєш у куші, і... (а краще з останнього біжиш у найближчий інтернет-клуб, заходиш до інтернету — зависаєш у чаті — багато хороших друзів, і...).

Доктор Лівсі. І помічаєш краєм ока: йде собі завуч із директором!

Трелоні. Та ні, ні! Новенька іграшка «Ніндзя-черепашка», яка дуже класна, багаторівнева.

Завдання для команд («Відгадай слово»)

1. Своєчасна, об'єктивна, перевірна, повна, вичерпна, секретна, масова, генетична, газетна, телевізійна, науково-технічна... (інформація)
2. Інформаційна, життєва, телевізійна, обов'язкова, показова, концертна, циркова, соціальна, політична, шкільна, життєва, бухгалтерська, комп'ютерна, системна, прикладна, офісна, мультимедійна, професійна, розважальна, виховна, допоміжна, мережна, резидентна, ігрова... (програма)
3. Текстовий, бінарний, графічний, програмовий, системний, виконувальний, командний, пакетний, прихований, архівний... (файл)
4. Велике, високе, вузьке, пластикове, слухове, закрите, відкрите, розбите, розкрите, відновлене, активне, неактивне, діалогове... (вікно)
5. Різноманітне, дієтичне, ресторанне, випадне, вкладене, контекстне... (меню)
6. Повна, порожня, споживацька, вербова, плетена, баскетбольна, смітєва... (корзина)
7. Картонна, шкіряна, пластикова, пухка, вкладе-на... (папка)

Доктор Лівсі. А зараз я вам пропоную пригадати комп'ютерні антиподи.

Для кожного з наведених слів і словосполук укажіть його «антипод» — слово, протилежне за значенням, призначенням, властивостями.

Комп'ютерні антиподи

- Антивірусна програма — ... (комп'ютерний вірус)
- Введення — ... (виведення)
- Глобальна — ... (локальна)
- Жорсткий магнітний диск — ... (дискета)
- Істина — ... (хибність)
- Миша — ... (клавіатура, трекбол)
- Мінімальний — ... (максимальний)
- Змінна — ... (константа)
- Віртуальний — ... (реальний)
- Відновлення — ... (видалення)
- Фрагментація — ... (дефрагментація)
- Клієнт — ... (сервер)
- Піратський — ... (ліцензійний)
- Автоматичний — ... (ручний)

Час обмежений, визначається переможець, слідкують за цим судді.

Ведуча. Розпочинаємо фінал під назвою «Обганялки». На дошці написано по 10 слів для кожної команди. Один учасник команди їх бачить, решта — ні. Він повинен показати на 2 хвилини ці слова своїм товаришам, а вони — назвати їх. За кожне назване слово — 1 бал.

Слова для показу

I команда

1. Дисплей.
2. Арифмометр.
3. Мишка.
4. Дисковод.
5. Перфокарта.
6. Пароль.
7. Графічний редактор.
8. Архівація.
9. Джойстик.
10. Принтер.

II команда

1. Клавіатура.
2. Рахівниця.
3. Дискета.
4. Модем.
5. Вмикач.
6. Текстовий редактор.
7. Інсталяція.
8. Трекбол.
9. Сканер.
10. Килимок для мишки.

(Виступи команд.)

Все, фініш! Слово лічильній комісії для привітання команд та оголошення переможців.

Капітан. Мені якось ближче хвилі в Інтернеті розрізати, ніж у хмаринках пташкою пірнати (літати).

Джон Сільвер. Джиме, друже, як твої справи? Все гризеш граніт науки? Призи-гризи, зустрінемося біля скрині зі скарбом!

Джим

Я гранит наук грызу,
Среди книг я просыпаюсь,
И хотелось, чтобы в жизни,
Как информатик состоялся!..
Если буду я учиться,
Папа купит мне компьютер?

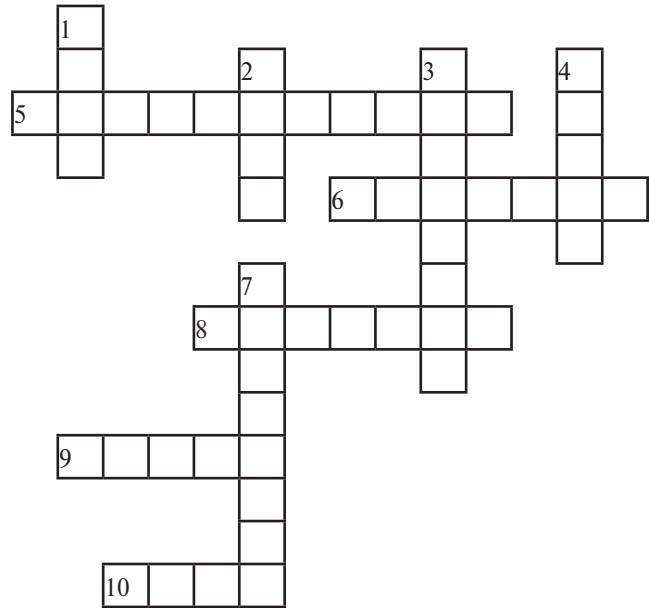
(Джим у цю мить помічає у себе на долоні «чорну мітку»).

Чорна мітка!

Ведуча. Це кросворд.

По горизонталі:

5. Технологія для керування звуком та формування зображення. (Мультимедіа)
6. Програма для виконання пісень за допомогою комп'ютера. (Караоке)
8. Пристрій для відображення текстової та графічної інформації. (Монітор)
9. Пристрій для зв'язку комп'ютера з мережею Інтернет. (Модем)
10. Послідовна сукупність з восьми біт. (Байт)



По вертикалі:

1. Те, що ми чуємо. (Звук)
2. Оптичний, жорсткий або гнучкий носій інформації. (Диск)
3. Пристрій для підсилення звуку, який підключається до комп'ютера. (Мікрофон)
4. Згрупована користувачем сукупність файлів, об'єднаних за певними ознаками. (Папка)
7. Назва файла, який створює за умовчанням текстовий редактор Word. (Документ)

Джон Сільвер. Вогонь і меч давали змогу розгадувати й не такі кросворди.

Ведуча. Знову попередження. Ну й важко нам дістається скарб.

(Команда відкриває скриню, а в ній повно пакунків, ящиків, аркушів і т. д. Усі шукають скарб. Потім знаходять скарб — пакунок цукерок).

Підбиваються бали.

Ведуча (звертається до переможеної команди). За раз одному з вас ми дамо можливість узяти участь у розподілі скарбу, якщо ви скажете, як називаються піратські гроші. (Піастри)

Із дна скрині ведуча дістає аркуш паперу і зачитує мудрі вислови:

Чотири речі нам потрібні, Здорове тіло, добра вдача,
Щоб невеселих збуťся дум: Ім'я хороше, світлий ум.

А. Рудаки

Отож, мої любі, бажаю вам у житті саме цих чотирьох речей. Попутного вітру, майбутні інформатики!

Етап нагородження

Судді оголошують результати. Командам-учасникам вручають дипломи із зображенням острова скарбів.

