**Департамент освіти і науки Київської обласної державної адміністрації**

**ДПТНЗ «Переяслав-Хмельницький центр професійно-технічної освіти»**

**Сценарій позакласного заходу з інформатики**

**«Де Логіка?»**

**підготувала та провела**

**Викладач інформатики**

**Кацалап Лариса Миколаївна**

Викладач. Доброго дня, шановні друзі! Рада вітати всіх у нашій імпровізованій студії на інтелектуальній грі «Де логіка?» Хочу нагадати присутнім, що зараз проходить тиждень математики та інформатики, тому запитання будуть пов’язані з наукою та інформатикою.

У нас справжня битва: жіноча логіка проти чоловічої. А яка ж гра без учасників? Зустрічайте команду дівчат «ІТішниці». Вони навчаються за професією «кухар; кондитер». Розумна і витончена Захарченко Ольга, відповідальна і спортивна Загорулько Олександра, ніжна та вишукана Данько Анастасія. Дівчата мають багато талантів: музика, спорт, танці, а ще вони добре знають інформатику і я сподіваюсь доведуть це нам.

Хочу представити вам команду «Інтелектуал». Хлопці майбутні електромонтери. Відповідальні і надійні, як і належить бути всім чоловікам. Він цілеспрямований, знає чого хоче досягти в житті- Бідний Максим, серйозний та виважений Богдан Андрій, оптимістичний та завжди веселий Оганесян Віталій ! Справжній чоловік робить більше, ніж говорить, а говорить красиво і по справі. Сьогодні хлопці переконають нас в цьому і покажуть відмінні знання з інформатики. Дівчата, у вас є шанс довести, що жіноча логіка існує. А ви, хлопці можете це заперечити .

Я бажаю вам чудової гри та оптимістичного настрою.

Вболівальникам - добре провести час, дізнатися багато корисної та цікавої інформації і не шкодувати оплесків для підтримки своєї команди.

Слідкувати за грою учасників, оцінювати їх відповіді будуть високоповажні судді.

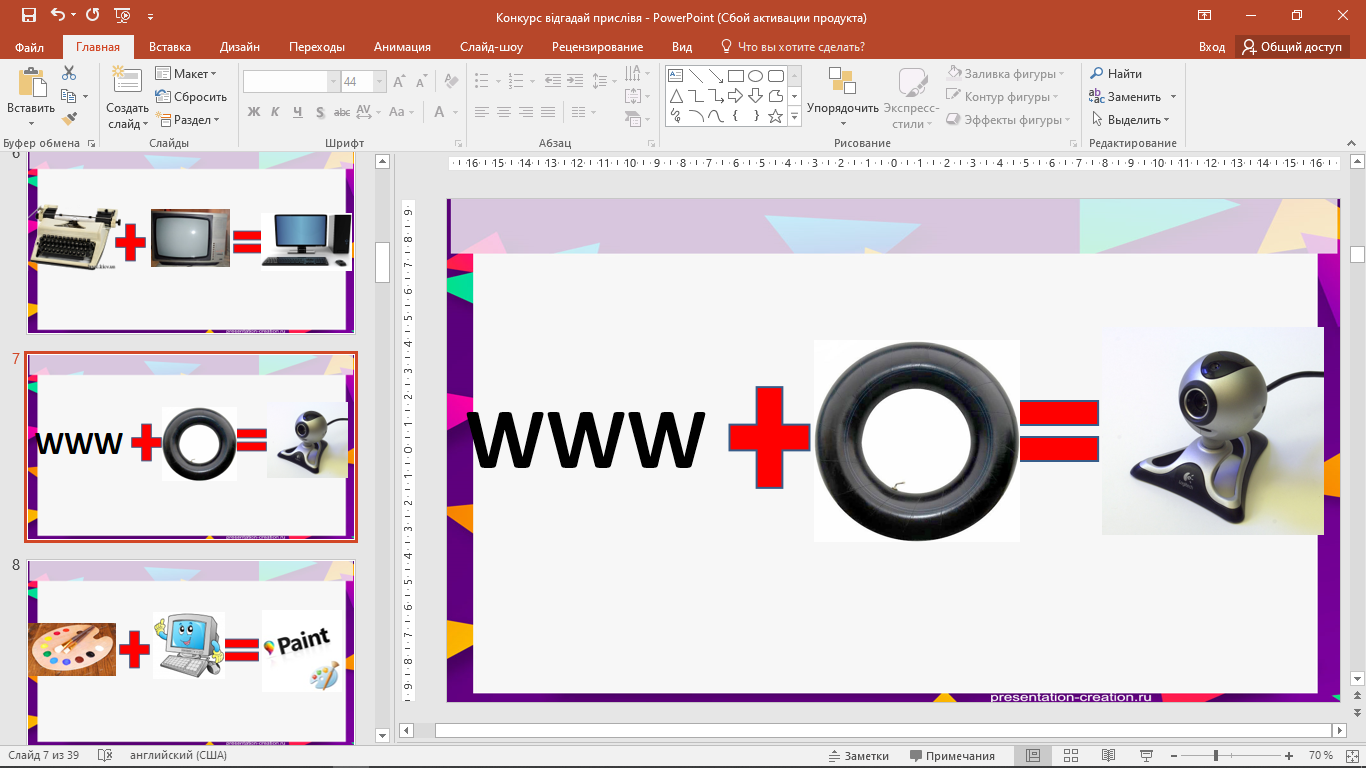
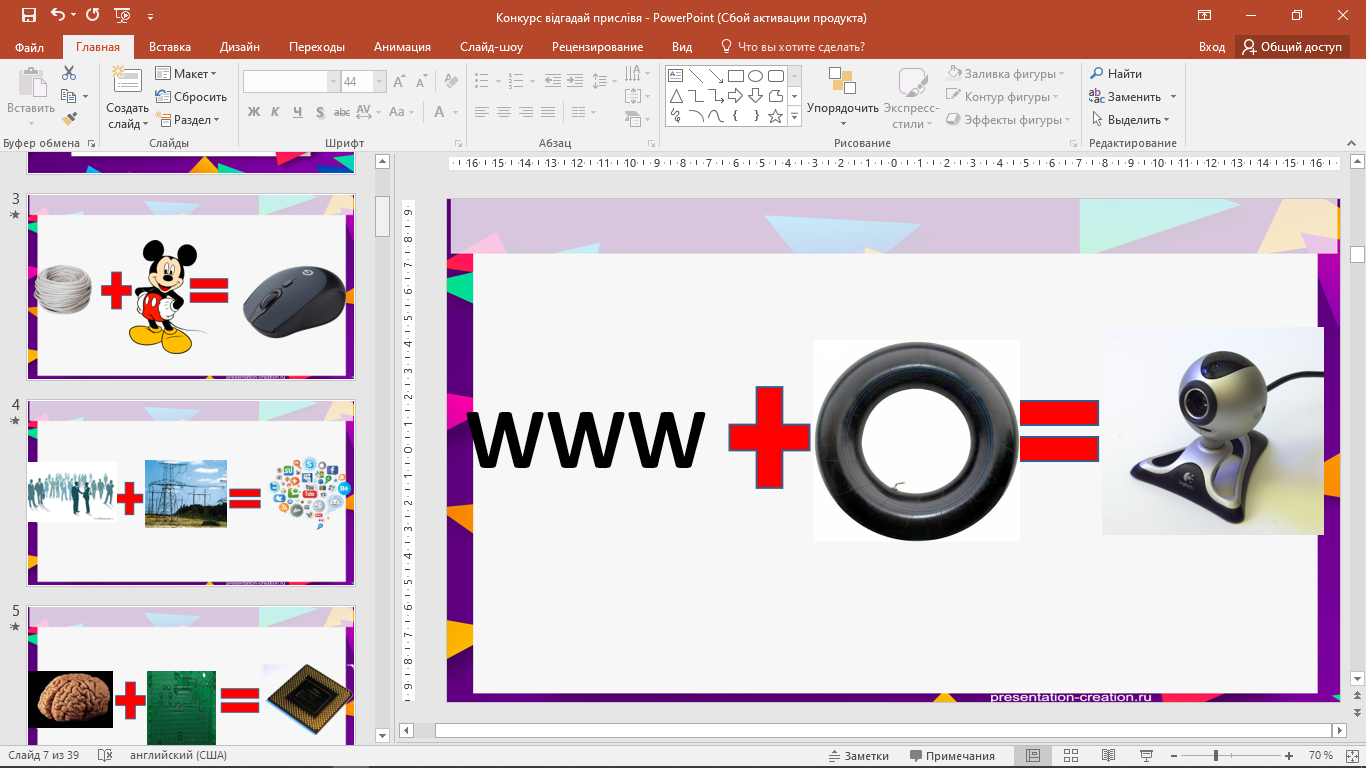
*(Представлення членів журі)*

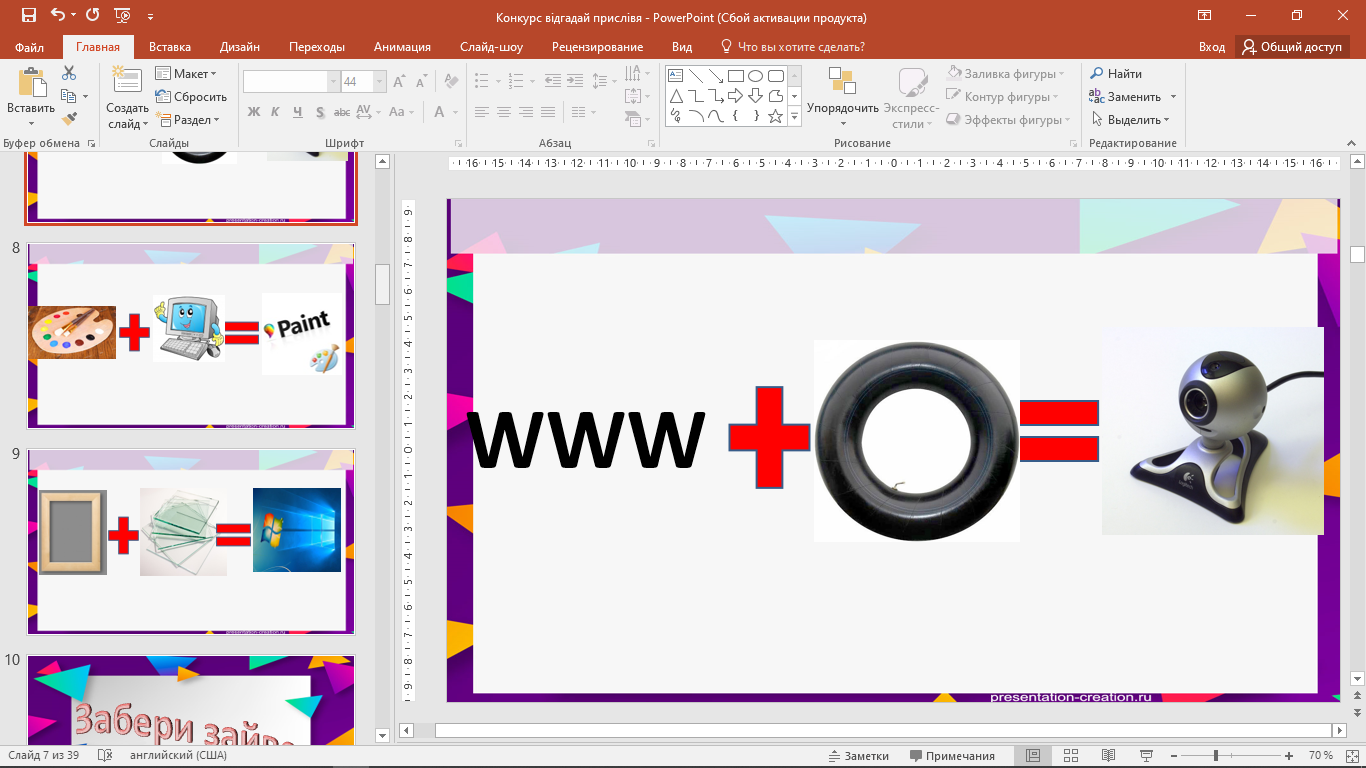
Викладач. Я попрошу капітанів команд познайомити нас з учасниками. Прошу .

*(капітани команд представляють учасників)*

Хочу познайомити всіх з правилами гри. Команди будуть змагатися в таких раундах: «Формула всього», «Забери зайве» , «Хто я?», «Вірю-не вірю», «Логічний пінг-понг» та «Класика жанру» . У кожному раудні буде задано 7 запитань. За перемогу у раунді команда отримує 1 бал. У раунді «Класика жанру» 1 бал отримаєте за кожну правильну відповідь. У випадку, коли команди не можуть назвати відповіді на запитання можна звернутися по допомогу до ведучої. Коли відповідь готова, команда має натиснути на сигнальну кнопку і потім відповідати. Умови гри зрозумілі. Починаємо!!! (музика)

Викладач.**Перший раунд «Формула всього».** Зараз на екрані будуть відображені картинки, ви повинні сказати, що буде якщо ці картинки об’єднати. Не забувайте, що тема гри «Інформатика».



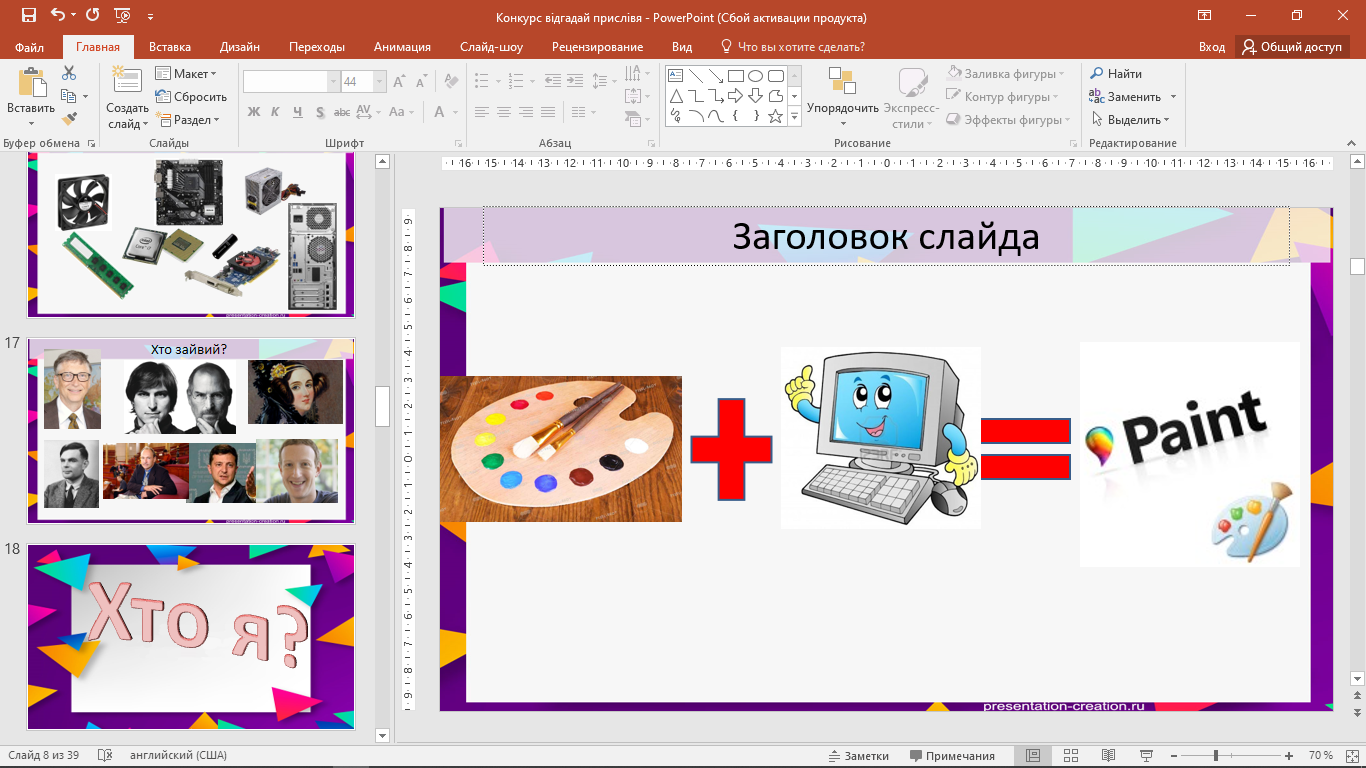
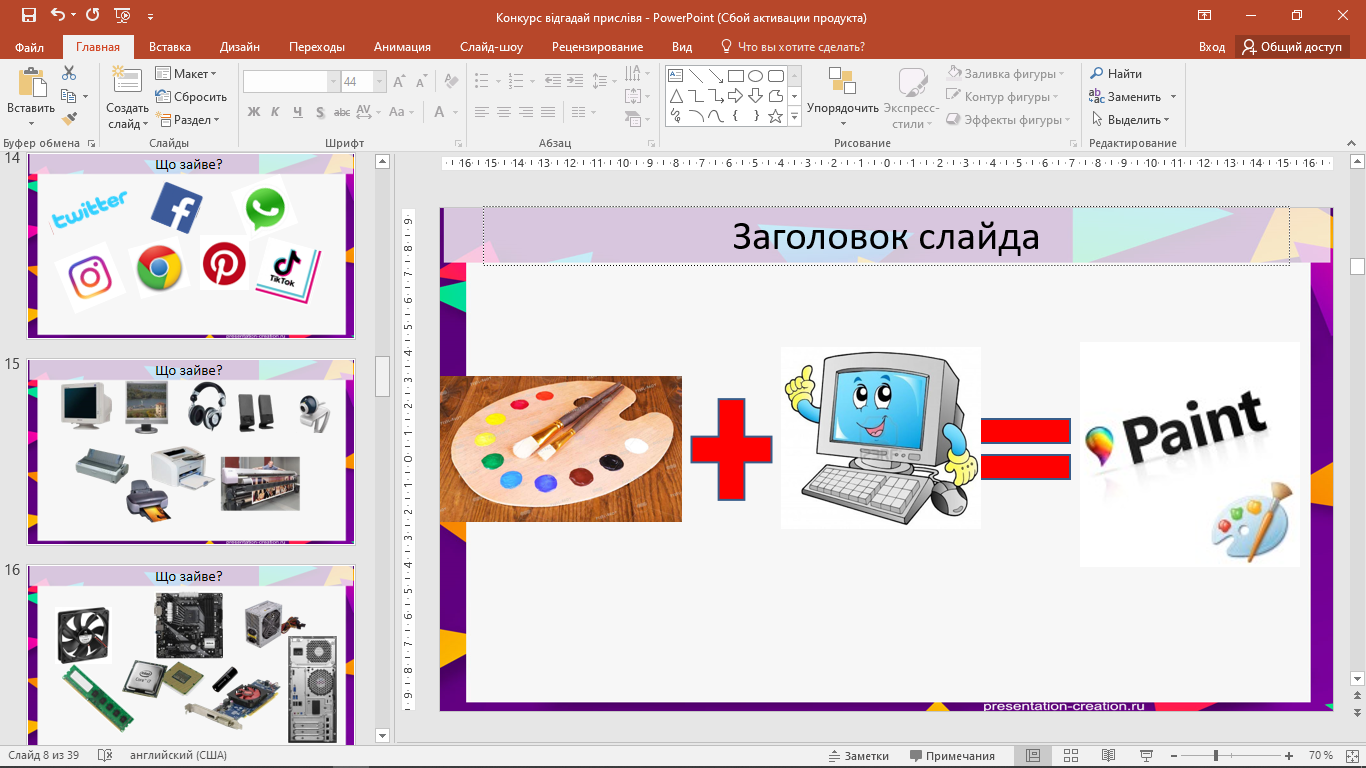
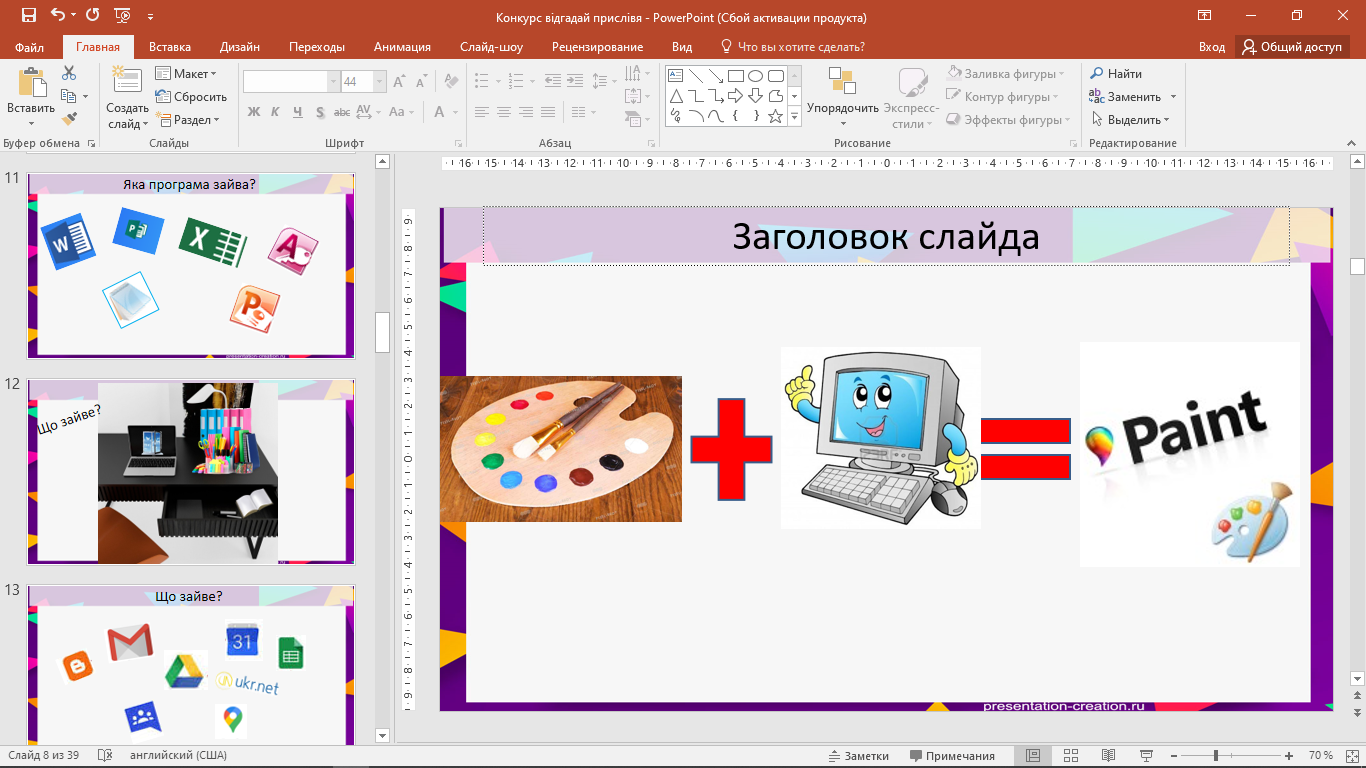


Викладач. Дякую командам. Ви добре попрацювали, розім’ялися. Слово суддям.

(оголошення результатів раунду)

Це тільки початок, до перемоги ще довгий шлях. Не засмучуйтеся це лише перший раунд. В другому ви обов’язково переможете)

*Вчитель.***Наступний раунд «Забери зайве»** На екрані з’являться картинки ви повинні зрозуміти, що там зайве і назвати це зображення та пояснити його.



Викладач. Дякую командам. І поки судді визначають переможця для вас звучить музичне вітання

Викладач.*.* Для оголошення результатів **слово журі.**

(оголошення результатів раунду)

Вчитель*.* **Конкурс «Хто я?»** Кожна команда має делегувати по 1 представнику. Він повинен відгадати картинку, задаючи запитання своїй команді. Учасники мають давати відповіді лише Так або Ні. Перемагає та команда, яка швидше впорається із завданням.

Дякую вам за чудову роботу. Ви молодці (це завдання було складним)

Чи готові судді оголосити результат конкурсу?

(оголошення результатів раунду)

Викладач.**Наступний раунд «Вірю-не вірю»**

У ньому вам знадобляться ігрові долоньки. Зараз я буду зачитувати вам висловлювання, які стосуються інформатики. Ви повинні прийняти рішення - правильне моє висловлювання чи помилкове. Увага! Якщо ваша команда вважає що висловлювання вірне - ви повинні підняти долоньку «Так», якщо вважаєте що висловлювання - вигадка, то сміливо піднімайте долоньку «Ні».

Починаємо.

1. Чи вірите ви, що страх перед комп'ютерами або роботою за комп'ютером називається неофобія. (Ні, неофобія - це страх перед змінами та чимось новим, а страх перед комп'ютерами - кіберфобія).

2. Чи вірите ви, що сучасний PC має в 10 разів більше комп'ютерної потужності, ніж було потрібно для відправлення та висадки людини на Місяць. (Так це дійсно так)

3. Чи вірите ви, що якщо Білл Гейтс буде платити 1 $ кожен раз, коли у когось зависає операційна система Windows, то компанія Microsoft стане банкротом через 50 років. (Ні, насправді при такому стані, компанія розориться через 3 роки)

4. Чи вірите ви, що на думку вчених з канадського університету Карлтона, користувачеві вистачає 1 хвилина часу, щоб скласти перше враження про сайт і вирішити для себе, чи буде він вивчати його далі або закриє і перейде на інший. (Ні, це не вірно, час складає лише 1/20 секунди)

5. Чи вірите ви, що у Китаї заборонено грати в комп’ютерні ігри, де практикується вбивство інших людей. (Так)

6. Чи вірите ви, що глава Microsoft отримує понад 5 мільйонів електронних листів в день. (Так)

7. Чи вірите ви, що слово SPAM з'явилося в 1936 році і не було пов'язано з комп'ютером? (Так. Це правда! Слово SPAM з'явилося в 1936 році - під такою маркою американська компанія випустила гострі м'ясні консерви ( «SPiced hAM»). Щоб збути їх запаси не першої свіжості після другої світової війни, була проведена масована рекламна кампанія, що стала еталоном настирливості після скетчу трупи «Монті Пайтон».

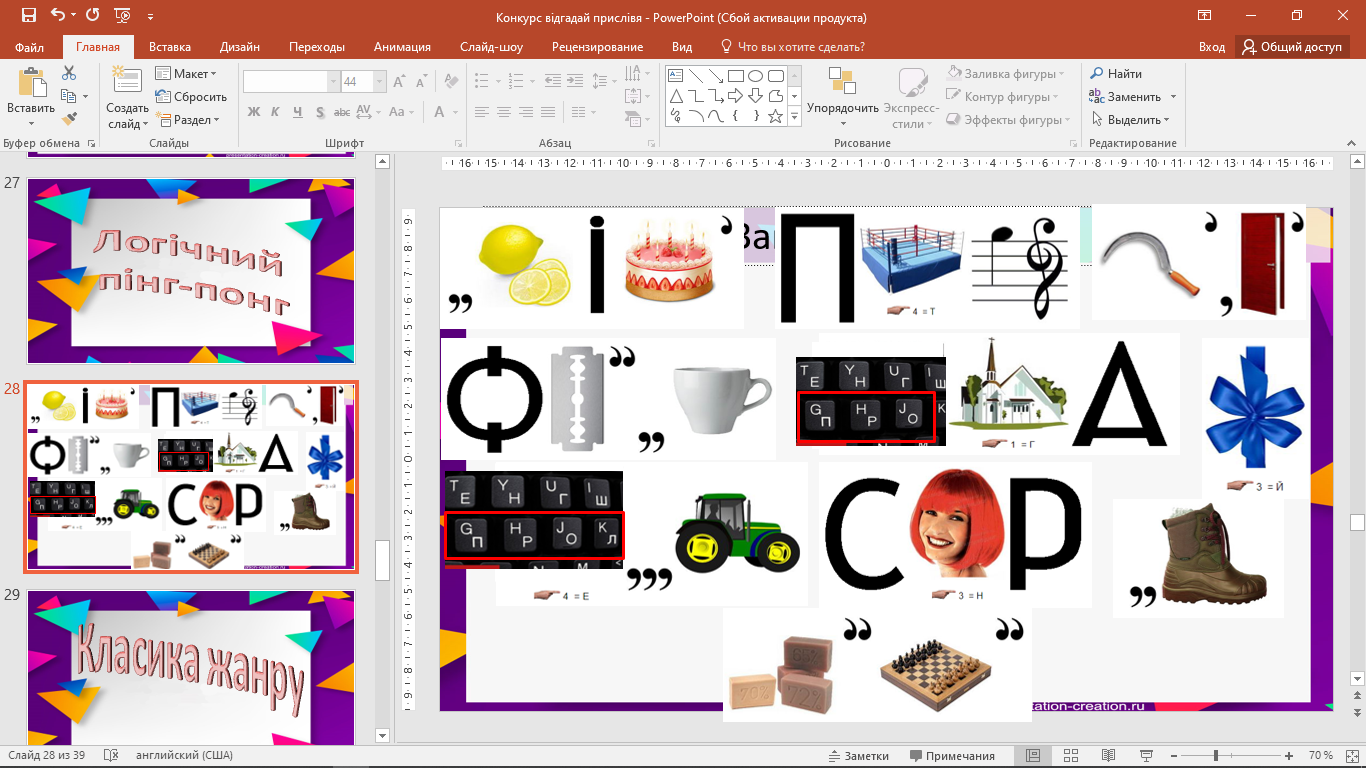
Викладач. Слово журі.

(оголошення результатів раунду)

**Раунд «Логічний пінг-понг»** Перед Вами з’являться завдання-ребуси, вони об’єднані однією темою «Інформатика». Обидві команди одночасно відгадують ребуси і говорять відповіді.

За кожну правильну відповідь – один бал. Починати можна з будь-якого ребусу.

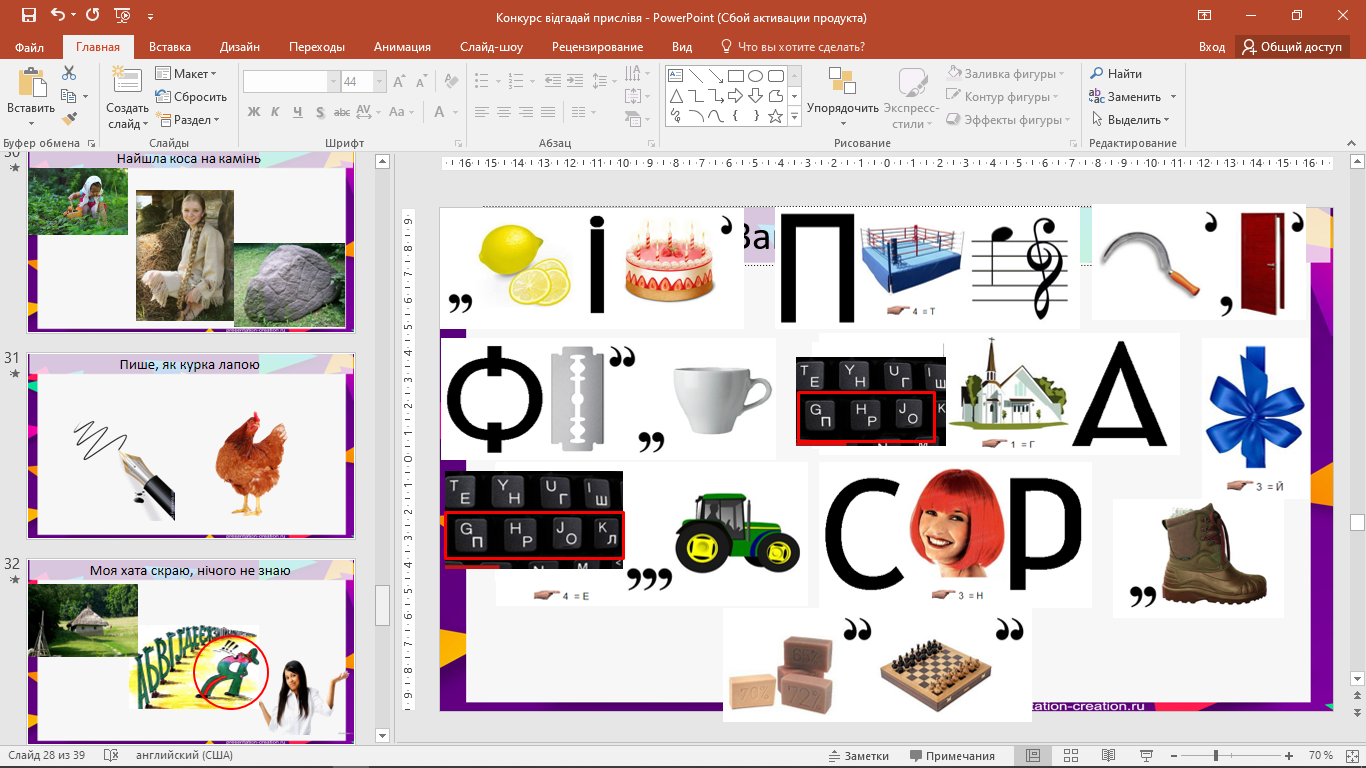
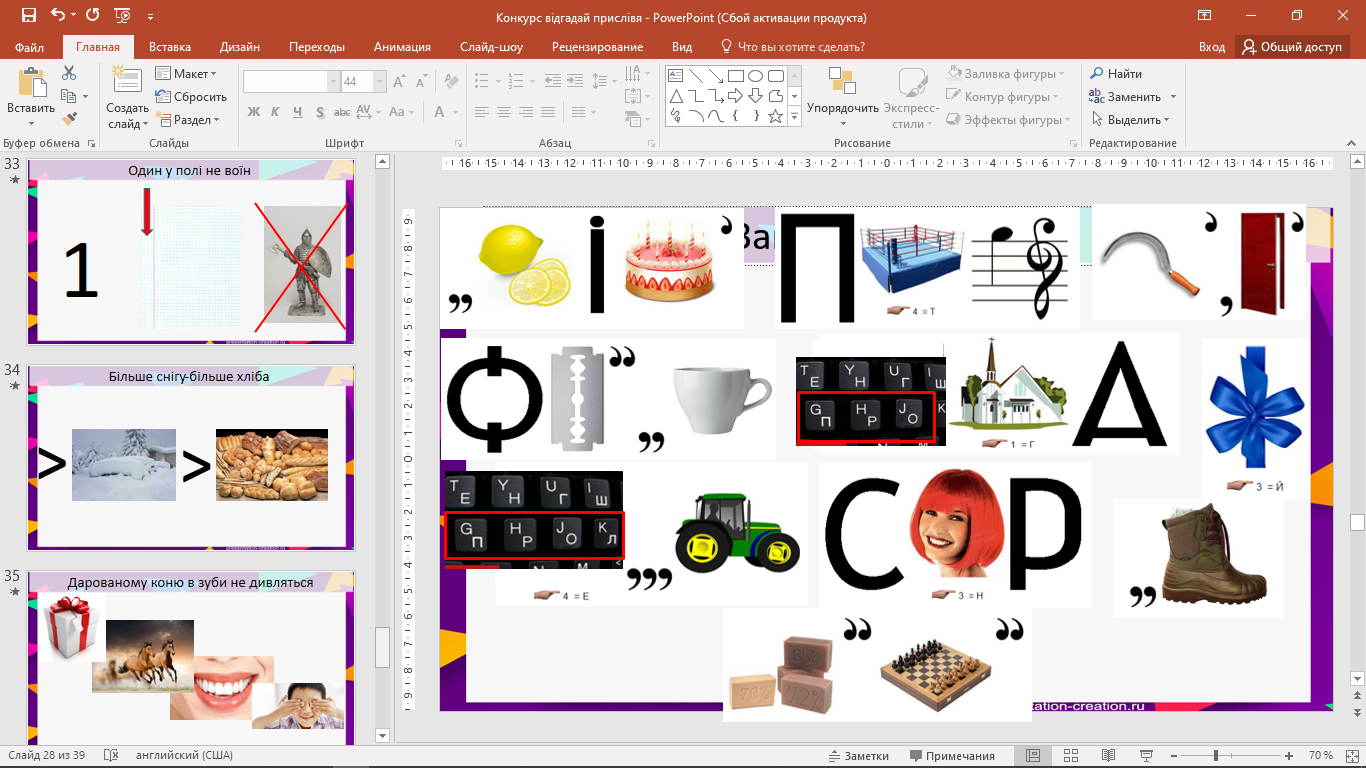
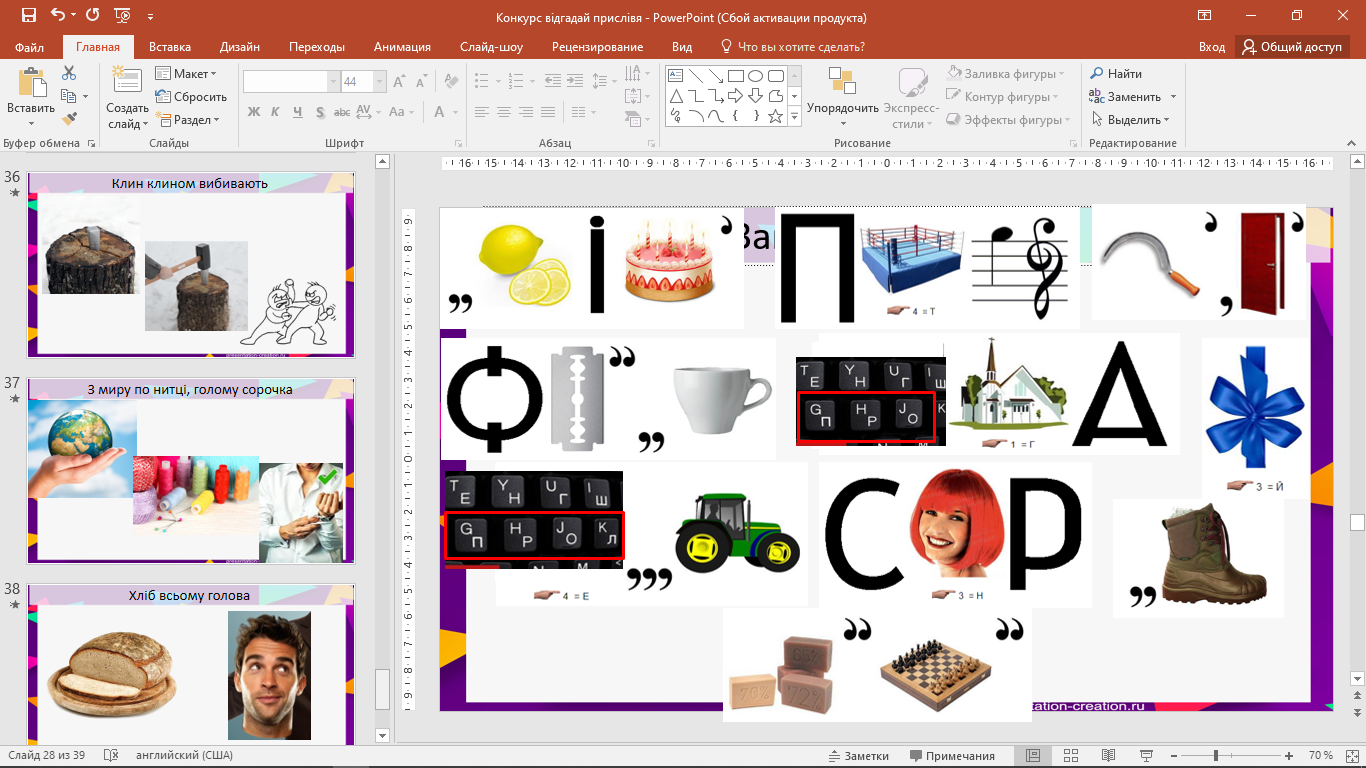
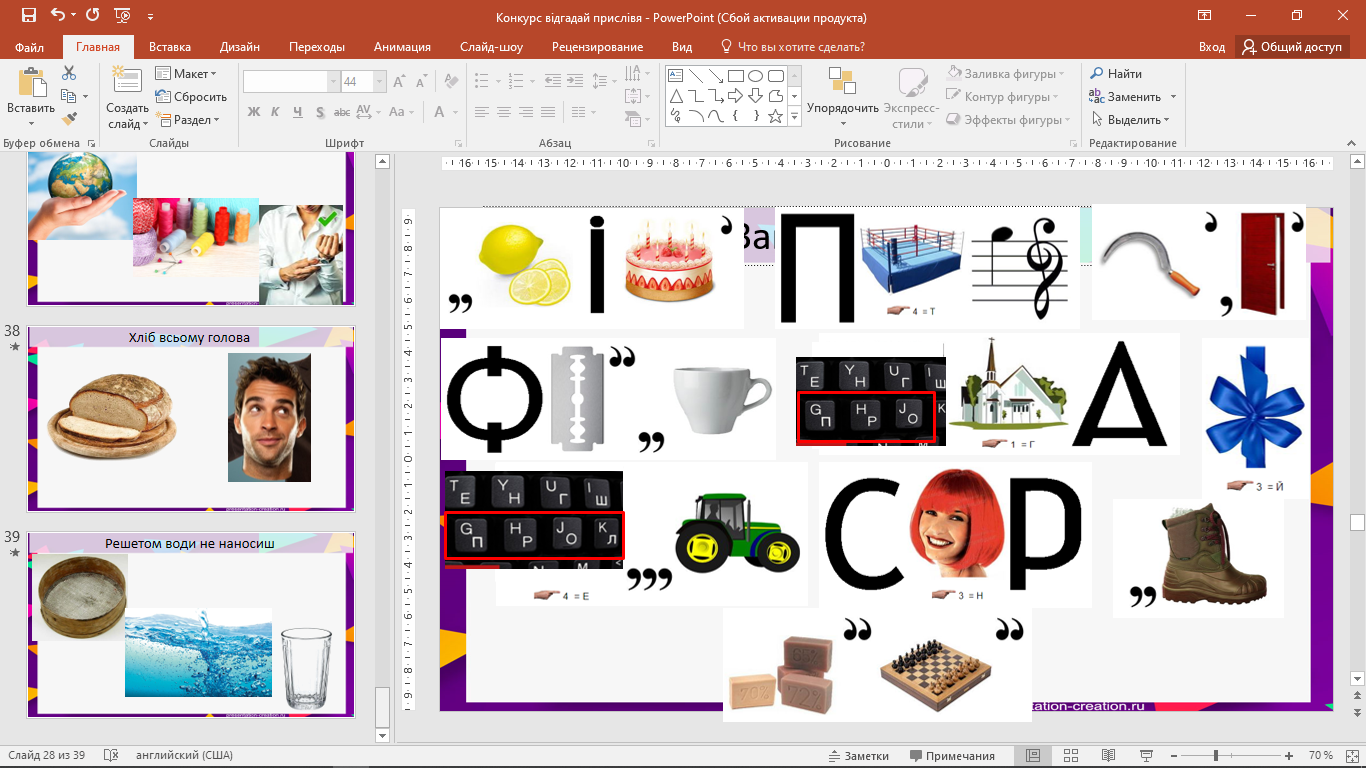
Вперед! Я Вас слухаю.



Для підведення підсумків раунду, та загального балу команд слово журі.

(оголошення результатів раунду)

Викладач. **Я оголошую останній раунд**  «Класика жанру». На екрані з’являться слайди з картинками де зашифровані прислів’я і приказки. В цьому раунді за кожну правильну відповідь команда отримує по 1 балу. Готові? Починаємо.



**Викладач. Музична пауза.**

(оголошення результатів гри)

Вітаємо переможців! Наші учасники довели, що в житті потрібно завжди мати логічний підхід і зважати на аргументи! Дякуємо за участь!

(нагородження переможців та учасників гри грамотами, подяками)

Вчитель.  Кажуть, що філософський камінь перетворює будь-який метал на золото. Багато віків вчені шукають цей камінь, але мені здається, що він тут, поряд. І називається простим словом  «знання».

Саме ваші знання сьогодні, шановні учасники, стали тим магічним засобом, що перетворив нашу зустріч на справжнє свято. Ви - справжні лідери, і ви чудово справилися із завданнями.  А зараз настав час підвести підсумки наших конкурсів слово журі.

Вчитель. Я хочу подякувати командам за вдалу гру, вболівальникам - за активну підтримку своїх команд, журі - за чесне та компетентне суддівство. Сподіваюся, що наше свято всім вам сподобалося. Дякую за увагу. Усім щасти!