

Внеклассное мероприятие по информатике «Сто к одному»

Класс: 5-8 классы

ОУ: Лицей №36 ОАО «РЖД»

Учитель: Водальчук С.А.

Цель: создание условий для формирования познавательного интереса обучающихся к изучению информатики, развития логического мышления, расширение кругозора, воспитания чувства ответственности, умения работать в команде.

Техническое обеспечение: мультимедиа-проектор, воздушные шарики, компьютер, аудио-колонки.

Участники: ведущий (учитель), три команды (по 5 человек), секретарь.

Правила игры

«Сто к одному» — командная игра. Каждый игрок должен высказать своё мнение, предложить свою версию, но победа (или поражение) достаётся всей команде в целом. Весь игровой процесс состоит из четырех игр — простой, двойной, тройной, игры наоборот. Важную роль в игре выполняет табло, на котором отображаются шесть самых популярных вариантов ответов (изначально скрытых) на вопросы и девять индикаторов промаха (по три на команду). Задача участников игры «Сто к одному» состоит в том, чтобы угадать наиболее распространённые ответы лицеистов на вопросы. Ответы бывают порой совершенно непредсказуемы и очень забавны.

Простая игра

Простая игра начинается с «розыгрыша». К специальному столу с темя надутыми разноцветными воздушными шариками подходят капитаны команд. Затем ведущий объявляет старт, после чего каждый участник старается быстрее лопнуть шарик. Так определяется последовательность ответов игроков.

1 команда. Ведущий по-очереди опрашивает игроков, которые называют ответы на вопрос. Если версия присутствует на табло, она открывается и очки, соответствующие версии, переходят в фонд команды, если же её нет, команде засчитывается промах.

2 команда. Ведущий проводит опрос другой команды. Он по-очереди выслушивает версии ответа на вопрос у четырёх участников команды. Затем капитан должен выбрать одну из версий участников своей команды либо предложить свою. Эта версия ищется на табло. Если она есть, строчка открывается и очки с неё добавляются в фонд команды.

3 команда. Аналогично, как у 2 команды.

По окончании игры ведущий открывает оставшиеся строки, если таковые имеются.

Двойная игра и тройная игра

Двойная и тройная игры происходят аналогично простой игре, но с разницей в том, что очки за каждую угаданную строку удваиваются или утраиваются соответственно. Ещё одно отличие состоит в том, что розыгрыш проводится не между капитанами, а между вторыми и третьими участниками команд соответственно (если же игрок уже участвовал в предыдущем розыгрыше, идёт следующий по порядку участник).

Игра наоборот

Распределение очков	
1 строка	10
2 строка	20
3 строка	30

4 строка	40
5 строка	50
6 строка	60

Игра наоборот отличается от прочих тем, что для команды наиболее выгодно угадывать не первую строчку табло, а пятую или шестую.

Называется вопрос, и командам даётся 20 секунд на совещание, после которого капитаны называют ответы. Версии команд не должны совпадать. Первой отвечает команда, имеющая меньшее число очков.

Затем ведущий открывает табло. Если версия на строке не была угадана игроками, то вместе с открытием строки проигрывается сигнал промаха, а если встречаются версии команд, очки сразу перечисляются на их счёт. Игра наоборот часто коренным образом влияет на ход всей игры.

Протокол игры

	1 команда	2 команда	3 команда
Простая игра			
Двойная игра			
Тройная игра			
Игра-наоборот			
Итог игры			

Приложение 1

Презентация «Сто_к_одному_Водальчук.ppsx»

Приложение 2

Вопросы игры. Результаты опроса 50 лицеистов на вопросы.

Простая игра

№ п/п	Вопрос	Популярные ответы	
1.	Назовите любимую компьютерную игру лицеистов.	Minecraft	17
		GTA	13
		Warface	12
		Симс	5
		Пинбол	2
		Лабиринт	1
2.	Как вы думаете, кого называют геймером?	Игроман	30
		Любитель компьютерных игр	8

		Человек, «помешанный» на компьютерах	6
		Мастер по компьютерам	3
		Хакер	2
		Не знаю	1
3.	Назовите главную часть компьютера.	Системный блок	19
		Процессор	11
		Блок питания	8
		Материнская плата	5
		Монитор	4
		Мышь	3
4.	Почему опасны вирусы?	Сломается (заболеет) компьютер	11
		Будет удалена вся информация	10
		Компьютер зависнет, будет «глючить»	9
		Отключится «В Контакте», Интернет	8
		ОС (Windows) удалится	7
		Разносят заразу, от них можно заболеть, ослабляют иммунитет	5
5.	Ваш компьютер завис. Почему?	«Подцепил» вируса	13
		Компьютер устарел	11
		Компьютер перегрелся	9
		Виноват пользователь компьютера	8
		Долго «сидел» «В Контакте»	7
		Не выдержал нагрузки	2
6.	Для чего нужен компьютер?	Для игр, развлечений	14
		Для облегчения жизни человека	13
		Для работы, учебы	10
		Для интернета, общения «В Контакте»	7
		Для прослушивания музыки, просмотра видео	5
		Для кодирования информации	1

Двойная игра

№ п/п	Вопрос	Популярные ответы	№ п/п
1.	Назовите любую единицу измерения информации.	Байт	12
		Килобайт	11
		Бит	10
		Гигабайт	9
		Терабайт	6
		Мегабайт	2
2.	Кто подружка мышки?	Клавиатура	15
		Коврик для мышки	10
		Кошка	9
		Сыр	8
		Хвост, провод	5
		Рука человека	3
3.	Как вы думаете, кого называют юзером?	Пользователь компьютера	12
		Человек, «помешанный» на компьютерах	11
		Человек, ушедший из реального мира в виртуальный (любитель Интернета)	10
		Программист	9
		Хакер	5
		Человек	3
4.	Какой компьютерной программой вы пользуетесь чаще всего?	Браузер	15
		Торент	11
		«В Контакте»	9
		Word	8
		Игры	5
		Фотошоп	2
5.	Назовите самое простое вычислительное устройство.	Калькулятор	20
		Счетные палочки	19
		Пальцы	5
		Мозг	3
		Счеты	2
		Камешки	1
6.	Вы не можете включить компьютер. Почему?	Отключили электричество	18
		Компьютер сломался, завис	17
		Разрядился ноутбук	8
		Перепутал кнопку	4
		Компьютер не включен в розетку (нет проводов)	2

		У компьютера вирус	1
--	--	--------------------	---

Тройная игра

№ п/п	Вопрос	Популярные ответы	№ п/п
1.	Кто в лицее не имеет компьютера?	Никто, все имеют компьютер Повар Технический работник Вахтер, сторож Первоклассники Учитель информатики	14 12 11 10 2 1
2.	Кто (что) является королем системного блока?	Владелец системного блока Материнская плата Память Кнопка перезагрузки Кнопка включения компьютера Процессор	12 11 9 7 6 5
3.	Чем знаменит Паскаль?	Это человек Знаменитый физик, математик Программист В честь него назван язык программирования Он создал компьютер Открыл закон Паскаля	14 11 8 7 6 4
4.	Что такое винчестер?	Жесткий диск Часть системного блока Оружие Часть процессора Часть (запчасть) компьютера Не знаю	17 11 8 7 6 1
5.	Вы получили двойку по информатике. Почему?	Не выполнил домашнее задание Не выучил Не работал на уроке Не подготовился к контрольной работе По недоразумению Не сдал тетрадь	17 12 8 6 4 3
6.	Что общего между берестой, папирусом и флешкой?	Носители информации На них можно хранить информацию	26 14

	Древние носители информации	4
	Твердые	3
	Их может использовать человек	2
	На них можно записывать что-либо	1

Игра наоборот

№ п/п	Вопрос	Популярные ответы	№ п/п
1.	Как вы думаете, кто изобрел компьютер?	Человек	21
		Паскаль	11
		Б.Гейтс	8
		Ч.Беббидж	7
		Джон фон Нейман	2
		Не знаю	1
2.	Кто плетет «всемирную паутину»?	Интернет	15
		Всемирный паук	10
		Программист	9
		Б.Гейтс	8
		Люди	5
		Человек-паук	3
3.	Как называется символ @	Собака	33
		Лягушка	6
		Коммерческое эт	5
		Улитка	3
		Обезьяна	2
		Компьютерный символ (клавиша)	1
4.	Какой клавишей на клавиатуре компьютера чаще всего пользуются?	Enter	15
		Пробел	14
		BackSpace	10
		Shift	6
		Esc	4
		Буквы Л К М	1
5.	Без какого устройства нельзя работать на компьютере?	Монитор	12
		Мышка	11
		Процессор	9
		Системный блок	8
		Провода	6
		Клавиатура	4

6.	Вы не пошли на урок информатики. Почему?	Всегда хожу на уроки информатики	20
		Заболел	12
		Проспал	10
		Изменилось расписание	5
		Поленился	2
		Опоздал и не пошел	1