**Класс:** 9-11

**Тема**: «Будь в теме!»

**Вид воспитательной деятельности:** интеллектуально-познавательная деятельность.

**Форма воспитательной работы:** игровая.

**Цель:** поддерживать интерес учащихся к информационным технологиям, изучению информатики и программирования.

**Задачи:**

образовательная:

-познакомить с базовыми понятиями программирования;

-закрепить их с помощью практического задания;

-создать условия для осознанного профессионального выбора учащимися ИТ-специальностей.

развивающая:

-способствовать совершенствованию мыслительных операций (памяти, внимания, мышления и т.д.);

- развивать познавательный интерес обучающихся к предмету и творческую активность;

- развивать у школьников умения излагать мысли, моделировать ситуацию.

воспитательная:

-прививать интерес к учебному процессу посредством IT-технологий;

-повысить интерес к изучению информатики;

-воспитывать самостоятельность, любознательность.

**Оборудование:** компьютер, мотивационный ролик, проектор, карточки с заданиями, оценочные листы для команд, среда программирования **Scratch,** ватмон, клей, ножницы, фломастеры, картинки.

**ХОД МЕРОПРИЯТИЯ**

1. **Вступительная часть мероприятия**

Добрый день, дорогие ребята! Сегодня мы проводим внеклассное мероприятие «Будь в теме» среди 9-11 классов.

 В период с 3 по 9 декабря во всем мире проходит ежегодная акция «Час кода» в рамках Международной недели изучения информатики в декабре. Традиционно в ней принимают участие более 100 миллионов школьников из 180 стран мира. Давайте же и мы тоже станем частью этой масштабной акции.

Давайте поговорим о том, какую пользу нам приносят IT-технологии.

Мобильные приложения, социальные сети, игры, редакторы текста, графики, и многие другие полезные программы удовлетворяют важные потребности современного человека. Эти программы создаются обычными людьми.

Назовите любую профессию. Зачем нужны знания в IT в этой профессии? А какую профессию вы выбрали для себя? Вы думаете, знания в IT не нужны в данной профессии?

1. **Совместный просмотр видеоролика**

А сейчас я покажу вам мотивационный ролик акции «Час кода». Из ролика мы узнаем, что такое программирование и кто такие программисты. (просмотр ролика)

Что мы узнали и что мы поняли? Да, программистом может стать каждый и не обязательно быть гением. Информатика – это первая ступень на пути к этой интереснейшей специальности.

1. **Практическая часть мероприятия**

 И сегодня мы с вами попытаемся прикоснуться к разным граням этой науки. В нашей игре участвуют две команды «Компьютерные гении» и «Программисты», поприветствуем их. Представление капитанов команд. Итак, мы начинаем.

**1) Перестановка**

Задание: вам будут даны слова, в каждом нужно переставить буквы таким образом, чтобы получились понятия, связанные с информатикой. За каждое угаданное слово − 2 балла, всего времени 3 минуты. За каждую просроченную минуту 1 штрафной балл. Приступаем к работе. Приложение 2.

Давайте себя проверим. Правильные ответы: файл, сканер, монитор, драйвер.

Для того, чтобы быть в теме узнаем, кто и в каком году изобрёл сканер?

В [1856 году](https://ru.wikipedia.org/wiki/1857_%D0%B3%D0%BE%D0%B4) флорентийский [аббат](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%B1%D0%B1%D0%B0%D1%82) [Джованни Казелли](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9A%D0%B0%D0%B7%D0%B5%D0%BB%D0%BB%D0%B8,_%D0%94%D0%B6%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D0%B8&action=edit&redlink=1) ([итал.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D1%8F%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) Giovanni Caselli) изобрёл прибор для передачи [изображения](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5) на расстояние, названный впоследствии пантелеграф. Передаваемая картинка наносилась на барабан токопроводящими чернилами и считывалась с помощью иглы. В [1902 году](https://ru.wikipedia.org/wiki/1902_%D0%B3%D0%BE%D0%B4) немецким физиком [Артуром Корном](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D1%80%D0%BD%2C_%D0%90%D1%80%D1%82%D1%83%D1%80_%28%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B5%D1%82%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%29) ([нем.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B5%D0%BC%D0%B5%D1%86%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) Arthur Korn) [запатентована](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%82) технология фотоэлектрического сканирования, получившая впоследствии название телефакс.

**2) Шифровка**

Задание: декодировать выражение с помощью таблицы. Приложение 3.

За правильный ответ − 2 балла.

Правильный ответ: Создание языка программирования — это как прогулка по парку. По парку Юрского периода. (Larry Wall)

**Ларри Уолл** — американский [программист](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82). Знаменит как создатель [языка программирования](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AF%D0%B7%D1%8B%D0%BA_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F) [Perl](https://ru.wikipedia.org/wiki/Perl). Лингвист по образованию. Уолл — автор широкоиспользуемой программы [patch](https://ru.wikipedia.org/wiki/Patch_%28UNIX%29). Он дважды побеждал в международном конкурсе запутанного кода на языке программирования Си ([IOCCC](https://ru.wikipedia.org/wiki/IOCCC)) и был лауреатом первой награды [Free Software Foundation](https://ru.wikipedia.org/wiki/Free_Software_Foundation) за продвижение свободного программного обеспечения ([*Free Software Foundation Award for the Advancement of Free Software*](https://ru.wikipedia.org/wiki/Free_Software_Award)) в [1998 году](https://ru.wikipedia.org/wiki/1998_%D0%B3%D0%BE%D0%B4).

**3) Найди ответ**

Задание: с помощью поисковых систем интернета найти ответы на вопросы. За каждое угаданное слово − 2 балла, всего времени 4 минуты. За каждую просроченную минуту 1 штрафной балл. Приложение 4.

1. Кто был первым программистом в мире? (Ада Лавлейс)

2. Сколько стоил компьютер в 1917 году? (его еще не было)

3. В каком году впервые была зарегистрирована электронная вычислительная машина и кем она была создана? (в 1948 году и создана она была Рамеевым) 4. Самый разрушительный вирус за всю историю информатики. (LoveLetter) 5. Кем был введен термин «информатика»? (Карлом Штейнбухом)

6. Кто изобрел компьютерную мышь? (Дуглас Энгельбарт)

7. В каком году появилось слово «спам»? (1936 году)

8. Кто стал первым программистом мира? (женщина с именем Ада Лавлейс) 9. Назовите основателем информатики. (Готфрид Вильгельм Лейбниц)

10. Сколько весил первый портативный компьютер? (12 килограммов)

11. Как назывался первый язык программирования для электронного компьютера? (Short Code)

Самой крупной и первой компьютерной атакой была та, которая называлась «Червь Морриса». Она нанесла ущерб примерно 96 миллионов долларов.

**4) Робот**

Задание: выполните команды. Приложение 5.

За правильный ответ - 3 балла.

Результат работы: 

Чертёж [человекоподобного робота](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B4%D1%80%D0%BE%D0%B8%D0%B4) был сделан [Леонардо да Винчи](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B5%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D1%80%D0%B4%D0%BE_%D0%B4%D0%B0_%D0%92%D0%B8%D0%BD%D1%87%D0%B8) около [1495 года](https://ru.wikipedia.org/wiki/1495_%D0%B3%D0%BE%D0%B4). Записи Леонардо, найденные в [1950-х](https://ru.wikipedia.org/wiki/1950-%D0%B5), содержали детальные чертежи механического рыцаря, способного сидеть, раздвигать руки, двигать головой и открывать забрало. Неизвестно, пытался ли Леонардо построить робота.

**5) Кроссворд**

Задание: решить крассворд. Приложение 6. За каждое угаданное слово – 1 балл.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|   |   |   |   |   |   |   | **4** |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   | **5** |   | к |   |   | **2** |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   | **3** | п | р | о | ц | е | с | с | о | р |   |   |   |
|   |   |   |   |   | а |   | д |   |   | к |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   | м |   |   |   |   | а |   |   |   |   |   |   |
|   | **7** |   |   |   | я |   |   | **1** | и | н | т | е | р | н | е | т |
| **6** | м | о | н | и | т | о | р |   |   | е |   |   |   |   |   |   |
|   | е |   |   |   | ь |   |   | **8** | п | р | и | н | т | е | р |   |
|   | н |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   | ю |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

[29 октября](https://ru.wikipedia.org/wiki/29_%D0%BE%D0%BA%D1%82%D1%8F%D0%B1%D1%80%D1%8F) [1969 года](https://ru.wikipedia.org/wiki/1969_%D0%B3%D0%BE%D0%B4) в 21:00 между двумя первыми узлами сети [ARPANET](https://ru.wikipedia.org/wiki/ARPANET), находящимися на расстоянии в 640 км провели сеанс связи. Чарли Клайн пытался выполнить удалённое подключение из Лос-Анджелеса к компьютеру в Стэнфорде. Успешную передачу каждого введённого символа его коллега Билл Дювалль из Стэнфорда подтверждал по [телефону](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D1%84%D0%BE%D0%BD). В первый раз удалось отправить всего два символа «LO» (изначально предполагалось передать «LOG») после чего сеть перестала функционировать. LOG должно было быть словом LOGIN (команда входа в систему). В рабочее состояние систему вернули уже к 22:30, и следующая попытка оказалась успешной. Именно эту дату можно считать днём рождения интернета.

**6) Анимация**

А сейчас побудем программистами. Задание: создать проект «Колобок». За выполненное задание команда получает 3 балла.

Скретч - визуальная событийно-ориентированная среда программирования для обучения школьников младших и средних классов. Название произошло от слова scratching - техники, используемой хип-хоп-диджеями, которые крутят виниловые пластинки вперед-назад руками для того, чтобы смешивать музыкальные темы.

**7) Найди слово**

Задание: Найти слова, которые связаны с сетью Интернет. Приложение 7. За каждое найденное слово – 1 балл.

1. **Рефлексия**

У вас на столах приготовлены ватмон, клей, ножницы, фломастеры и разные картинки. С помощью этих предметов вам надо придумать и сделать плакат на котором вы изобразите ваше представление о IT- специальности и IT- технологиях. Необчное применение IT- технологий в нашем мире.

1. **Заключительная часть мероприятия**

Подведем итоги нашего соревнования. Награждение команд сертификатами.

И закончить наше мероприятие мне бы хотелось напутственными словами. Путь к успеху в современном мире является владение информационными технологиями и пониманию того, как они устроены. Какую профессию вы бы ни выбрали во взрослой жизни, возможность добиться успеха в XXI веке будет во многом зависеть от понимания того, как устроены и работают технологичные устройства и программы. Чтобы стать IT-специалистом, прежде всего надо обратить внимание на школьные дисциплины.

Если вы до сих пор не решили, чем заняться, попробуйте IT- технологии. Вы точно будите с прекрасным будущим и без работы вы точно не останетесь!

Приложение 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Кол-во заработанных баллов | Сумма баллов |
| Перестановка |  |  |
| Шифровка |  |  |
| Найди ответ |  |  |
| Робот |  |  |
| Кроссворд |  |  |
| Анимация |  |  |
| Найди слово |  |  |
| ИТОГ |

Приложение 2

а й л ф

н е р с к а

н и м о т о р

р а й в е р д

Приложение 3



|  |  |
| --- | --- |
| … --- --.. -.. .- -. .. . |  .-.- --.. -.-- -.- .-  |
|  .--. .-. --- --. .-. .- -- -- .. .-. --- .-- .- -. .. .-.-  |
| ..-.. - ---  | -.- .- -.-  |
| .--. .-. --- --. ..- .-.. -.- .-  | .--. ---  |
| .--. .- .-. -.- ..-  |

Приложение 4

1. Кто был первым программистом в мире?

2. Сколько стоил компьютер в 1917 году?

3. В каком году впервые была зарегистрирована электронная вычислительная машина и кем она была создана?

4. Назовите самый разрушительный вирус за всю историю информатики.

5. Кем был введен термин «информатика»?

6. Кто изобрел компьютерную мышь?

7. В каком году появилось слово «спам»?

8. Кто стал первым программистом мира?

9. Назовите основателем информатики.

10. Сколько весил первый портативный компьютер?

11. Как назывался первый язык программирования для электронного компьютера?

Приложение 5



Приложение 6

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|   |   |   |   |   |   |   | **4** |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   | **5** |   |   |   |   | **2** |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   | **3** |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   | **7** |   |   |   |   |   |   | **1** |   |   |   |   |   |   |   |   |
| **6** |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|    |   |   |   |   |   |   |   | **8** |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

**Вопросы:**

1. Всемирная система объединённых компьютерных сетей для хранения и передачи информации.
2. Устройство ввода, которое, анализируя какой-либо объект (обычно изображение, текст), создаёт его цифровое изображение.
3. Главное устройство, “мозг” компьютера, который управляет всеми устройствами компьютера.
4. Набор условных обозначений для записи заранее определенных символов.
5. Запоминающее устройство.
6. Устройство, на которое выводится информация.
7. Список, из которого можно выбрать команду. В этой строке находятся слова: файл, правка, вид и т.д.

Приложение 7

