**Игра «Компьютерное кафе»**

***Подготовительный этап.***

Группа делится на две команды. Каждая команда выбирает 6 основных игроков. Остальные – болельщики. Выбирается ведущий игру.

Для игры используются заранее подготовленные карточки с заданиями, протоколы для членов жюри. В жюри приглашаются обучающиеся с других групп или преподаватели, по желанию участников.

**Ход игры:**

*Ведущий:*  Добрый день! Рады приветствовать вас в нашем компьютерном кафе.

Начинаем **первый конкурс «Правила безопасности в компьютерном классе».**

Прошу всех сосредоточиться и вспомнить правила поведения в компьютерном классе. Кто из вас перечислит больше правил тот и принесёт команде больше баллов. Максимальная оценка этого конкурса – 5 баллов.

**Конкурс «Разминка»**

*Ведущий:* Когда человек имеет большой жизненный опыт, его уважают, к нему прислушиваются в следующем конкурсе мы предлагаем командам поделиться своим опытом.

*Командам предлагаются ситуации, например*

* *Вы не готовы к уроку информатики. Что нужно сделать, чтобы учитель забыл о своём предмете?*
* *Вы в первый раз в жизни выучили урок, а учитель вас не спросил. Ваши действия.*

*Через 1 минуту команды показывают свои ответы.*

Варианты ответов.

1. Ученики заводят разговор о новом вирусе, появившемся в Интернете и проникающие исключительно в школьные классы, или об угрозе порабощения мира компьютерами и т.д.
2. Задать вопрос, возвращающий преподавателя к домашнему заданию, и начать дискуссию, в которой, не соглашаясь с какими – нибудь доводами, показать знания темы.

*Ведущий:*  Разминка закончена. Жюри выставляет оценки.

 *Максимальная оценка конкурса –* 3 балла.

**Конкурс «Таблица Пифагора»**

Каждая команда получает лист с заданием. Какая команда первой прочитает зашифрованное предложение в таблице, та и получит максимальный балл.

Максимальная оценка этого конкурса – 7 баллов.

**Задание «Таблица Пифагора»**

Разложите числа на два множителя и, воспользовавшись таблицей Пифагора, найдите слово, стоящее в ячейке таблицы на пересечении строки и столбца с номерами, равными этим множителям: 30, 8, 25, 21, 8, 56, 24, 81, 18, 48.

*Примечание.* Так как разложение числа на множители может быть неоднозначным (30=5\*6 и 30=6\*5), то сложность задания заключается в выборе нужного слова для того, чтобы составить предложение.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 2 |  |  | строится |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  | объекте | наука | информа-цию |  |
| 4 | получить |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  | для того, | модель |  |  |  |
| 6 |  | формула |  | понятие |  |  | моделиро-вания |  |
| 7 |  | чтобы |  |  |  |  | связи |  |
| 8 |  | между |  |  | исходные | дополни-тельную |  |  |
| 9 |  |  |  |  |  |  |  | об |

*Ответ:* Зашифрованное предложение: «Модель строится для того, чтобы получить дополнительную информацию об объекте моделирования»

**Конкурс «Подумай, ответь, нарисуй»**

*Ведущий: По статистике примерно в 1,5-2 года ребёнок начинает активно интересоваться рисованием, создавая свои «произведения» в основном на стенах, дверях, окнах. Те, у кого родители смотрят на это безобразие одобрительно, вырастают художниками. И сейчас мы выясним, кто из участников использовал одобрение родителей.*

За одним столом рисует вся команда, подходя по очереди по одному человеку. Участникам команды предлагается нарисовать сюжет из предложенной загадки.

*Задание первой команде:*

Он рисует, он считает,

Проектирует заводы,

Даже в космосе летает,

И дает прогноз погоды.

Миллионы вычислений

Может сделать за минуту.

Догадайся, что за гений?

Ну конечно же - … **компьютер!**

*Задание второй команде:*

У тебя вопросов много,

Подскажу тебе я: с кем

Ты в режиме диалога

Сможешь сто решить проблем.

Отвечает без капризов,

Задавай вопрос быстрей,

Этот умный телевизор

Называется - … дисплей!

Максимальная оценка конкурса 4 балла.

**Конкурс «Пойми меня без слов»**

*Ведущий:* если болеть за свою любимую команду на стадионе, то можно потерять голос. И вот беда: ваши друзья не умеют читать по губам. Что делать? Конечно, объясняться мимикой и жестами.

*Один из членов команды получает на карточке задание показать своей команде предложенное словосочетание, используя только жесты и мимику.*

На карточках написано: «Жёсткий диск», «Принтер», «Лазерный диск», «Колонки».

Оценивается артистичность и время, за которое команда угадает словосочетания (надо угадать его как можно быстрее)

Максимальная оценка конкурса – 6 баллов.

**Подведение итогов.**

Жюри выставляет оценки и подводит итоги игры. Происходит награждение команд. Команда, победившая в игре, получает сладкий приз.