

**Внеклассное мероприятие**  
**Интеллектуальная игра «10 миллионов бит»**  
**5- 6 класс**

**Автор Лобанов Алексей Александрович**

**Цель игры:** повторение и обобщения знаний учащихся из образовательной области информатика; формирование системно-информационного подхода к анализу окружающего мира; стимулирование интереса учащихся к предмету в целом, раскрытие прикладного характера предмета.

**Задачи игры:**

1. Воспитательная – развитие познавательного интереса, развитие коммуникативных умений.
2. Учебная – углубление, обобщение знаний из образовательной области информатика
3. Развивающая – развитие смекалки, кругозора учащихся, логического мышления, внимательности и сообразительности.

**Оборудование:** секундомер, бруски по 250.000 рубле, красочный плакат «10 миллионов битов», магнитофон с музыкальной заставкой игры «10 миллионов»

**Подготовительный этап:**

В классе выбираются две группы, одна из которых 4 человека – игроки и остальные болельщики. Два человека – «бухгалтерия банка» ведут учёт денежных средств после каждого вопроса. К началу игры нужно подготовить бейджики со своим именем. Группа из состава болельщиков подготавливают плакаты за своих участников игры. Редколлегия -4 человека производят оформление класса и расстановку мебели.

**Правила игры:**

**ПРАВИЛА ИГРЫ:**

1. Выбирается две команды по 2 человека
2. Команда начинает игру, делая ставки, оставляя пустым только одно окно
3. Как только все деньги проиграны, то игра окончена
4. В игре 8 вопросов

**Ход игры:**

1. Ведущий приветствует участников игры и зрителей в студии
2. Ведущий оглашает правила игры.
3. Начинается игра после музыкальной заставки.

**Награждение:**

Полученная сумма в денежном эквиваленте Одина условная единица приравнивается к одному байту. Обучающийся, заработавший, самое большое количество денег получает самую толстую книгу, с заданием от ведущего выяснить, сколько же в ней байтов. Все остальные участники игры получают поощрительные призы.

