**Внеклассное мероприятие «Алға, жігіттер!»**

Конкурс для мальчиков 7 классов, посвященный Дню Победы в Великой Отечественной Войне и Дню защитников Отечества.

**Ответственный:** Никитенко Екатерина Владимировна, учитель математики и информатики, ШГ№44, г. Алматы.

**Цели:** воспитание патриотизма, чувства собственного достоинства, толерантности, развитие интеллектуальных, физических способностей, самостоятельности, умения работать в команде.

**Оформление:** плакаты, георгиевские ленточки, шары.

**Оборудование:** интерактивная доска, микрофоны.

**Предварительная подготовка:** ознакомить 7 классы с положением о конкурсе (приложение 1) , сформировать команды, проконтролировать их подготовку, проинструктировать членов жюри (приложение 2) .

**Ход мероприятия: «Алға, жігіттер!»**

**Яна.** Здравствуйте, мы приветствуем вас на конкурсе **«Алға, жігіттер!»,** посвященном Дню защитников отечества и Дню Победы в Великой Отечественной Войне. В конкурсе участвуют команды парней 7 классов. Судить будут учителя нашей школы: учитель русского языка и литературы Ким Елена Дмитриевна, учитель математики и информатики Матвейчук Ольга Владимировна, учитель физкультуры Куманикина Ольга Митрофановна, психолог Шаманаева Александра Геннадьевна.

**Диляра.**

Каждый мальчик может стать солдатом,

По небу летать, по морю плыть,

Охранять границу с автоматом,

Чтоб свою отчизну защитить.

Но сначала на футбольном поле

Защитит ворота он собой.

И за друга во дворе и школе

Примет он неравный, трудный бой.

Не пустить чужих собак к котенку -

Потруднее, чем играть в войну…

Если ты не защитил сестренку,

Как ты защитишь свою страну?

**Яна.** Команды приглашаются на сцену.

Начинаем конкурс **«Визитка».** Это представление команд, регламент 2 мин. Конкурсы оцениваются по пятибальной системе. Начинает команда 7 а класса «Убойная сила»

**Диляра.** Просим команду встать на место, приглашаем команду 7б класса.

**Яна.**  7 в, команда «Легион».

**Диляра.** 7 г, команда

**Яна.**  7 д, команда «Патриот».

**Диляра.** 7 е, команда

**Яна.**  Спасибо командам, просим вас спуститься в зал.

На лбу бывали шишки,

Под глазом — фонари.

Уж если мы — мальчишки,

То мы — богатыри.

Царапины. Занозы.

Нам страшен только йод!

(Тут, не стесняясь, слёзы

Сам полководец льёт.)

Пусть голова в зелёнке

И в пластырях нога,

Но есть ещё силёнки,

Чтоб разгромить врага.

Упрямые, с утра мы

Опять на бой, в дозор!

...От тех сражений шрамы

Остались до сих пор.

**Диляра.** Начинаем конкурс «Богатырь». Приглашаются на сцену по одному участнику из команды и Ольга Митрофановна. Кто отожмется от пола больше всех?

**Яна.** Спасибо, просим участников и судей пройти на места.

**Диляра.** Вредный совет.

Hе вздумай бабушку пугать,

Рассказывая ей,

Кого и чем ты замочил

В компьютерной игре.

Пускай считает, что внучок

Сегодня целый день

Сидел тихонько в уголке

И с мышкою играл.

**Яна.** Начинаем конкурс **«Эрудит»** на знание компьютерных технологий. На сцену приглашаются по одному участнику из команды.

**Диляра. 1 тур.** Участники по цепочке называют компьютерные термины. Повторяться нельзя. Кто не может сказать очередной термин – выбывает. Игра идет, пока из 6 участников не останется 3. Внимание, начинаем!

**Яна. 2 тур . Викторина.** Каждый из оставшихся 3 участников отвечает на 2-3 вопроса.  **(Приложение 3)**

**Диляра.** Спасибо участникам. Следующий конкурс **Айтыс** – представление литературного произведения на патриотическую тему. Регламент 2-3 мин. Приглашается команда 7 а класса.

**Диляра.** Просим команду пройти на место, приглашаем команду 7б класса.

**Яна.**  7 в, команда «Легион».

**Диляра.** 7 г, команда

**Яна.**  7 д, команда «Патриот».

**Диляра.** 7 е, команда

**Яна.**

А песня ходит на войну.

А песня рушит доты.

Я тоже песню знал одну,

Как подданный пехоты.

На том гремучем рубеже,

Когда трясет планету,

Она приходит - и уже

Ни зла, ни страха нету.

В нее стреляет миномет.

Ее сечет граната.

А песня - влет. И все поет.

И все ведет солдата.

Она ведет. Она поет.

Она, как свет, живуча.

Над нею рыщет самолет.

Летит снарядов туча.

В нее стреляют сто полков...

Висит разрывов проседь...

Но в мире нет таких стрелков,

Чтоб мир обезголосить.

**Диляра.** Конкурс **Музыкальный** Регламент 3-4 мин. Приглашается команда 7 а класса.

**Диляра.** Просим команду пройти на место, приглашаем команду 7б класса.

**Яна.**  7 в, команда «Легион».

**Диляра.** 7 г, команда

**Яна.**  7 д, команда «Патриот».

**Диляра.** 7 е, команда

**Яна.** Спасибо участникам. Пока жюри подводит итоги, **Бонус зрителям** – выступление вне конкурса старших школьников. Аплодисменты!

**Диляра.**

Это все, конечно, враки,  
Что мальчишки любят драки,  
Хулиганы, забияки,  
Непослушными растут...

Даже взрослым строят рожи...  
Надо с ними быть построже?  
Все спускать - они, похоже,  
До инфаркта доведут?!

Но, представьте, что мальчишки  
В драке - только понаслышке,  
Набивать не будут шишки  
Просто так и без причин!

Не пройдут свои дороги,  
Перекаты и пороги,  
То тогда из них в итоге  
Не получится мужчин!

**Яна.** А теперь слово жюри.

**Диляра.** Спасибо за внимание.

Приложение 2

**Положение о конкурсе «Алға, жігіттер!» среди 7 классов ШГ№44**

Конкурс состоится 8 мая 2018г. в 13.00 в актовом зале.

Приглашаются команды мальчиков из 7 классов в составе 6 человек. Замены участников в ходе конкурса запрещены. Подтвердите участие в конкурсе до 5 мая в каб.№18, Никитенко Е.В., сообщите название команды.

Программа конкурса:

1. Визитка (Представление команды, регламент 1 минута. Команда должна быть в едином стиле).

2. «Богатырь» (силовой конкурс, 1 участник от команды)

3. «Эрудит» (знание компьютерных технологий, 1 участник от команды)

4. Айтыс (декламация литературного произведения, желательно собственного сочинения, на патриотическую тему. Регламент 2-3 мин).

5. Музыкальный (музыкальный номер на патриотическую или военную тему. Регламент 3-4 мин).

Бонус зрителям – выступление вне конкурса старших или младших школьников.

Учащиеся 7 классов, учителя, родители приглашаются в качестве зрителей.

Жюри формируется из учителей нашей школы. Отв. Никитенко Е.В.

Приложение 2

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Судейская ведомость конкурса "Алға, жігіттер!" | | | | | | |
| Класс | 7а | 7б | 7в | 7г | 7д | 7е |
| Команда | **Убойная сила** | **Барыстар** | **Легион** | **6 панфиловцев** | **Патриот** | **СССР** |
| Визитка |  |  |  |  |  |  |
| Богатырь |  |  |  |  |  |  |
| Эрудит |  |  |  |  |  |  |
| Айтыс |  |  |  |  |  |  |
| Музыкальный |  |  |  |  |  |  |
| Итог |  |  |  |  |  |  |
| Конкурсы оцениваются по пятибалльной системе в формате N,N, например, 4,2. Итог подводится суммированием баллов за конкурсы. | | | | | | |

Приложение 3

**Викторина**

1. Действие производимое с клавишей (нажатие)
2. Неправильная запись в программе (ошибка)
3. Переведите на английский язык слово «вычислять» (компьютер)
4. Ноль или единица в информатике (бит)
5. Программа, выполняющая нежелательные действия на компьютере ё (вирус)
6. Адресуемый элемент памяти (ячейка)
7. Строго определенная последовательность действий при решении задачи (алгоритм)
8. Указание исполнителю (команда)
9. Проблема, которую надо решить (задача)
10. Устройство для отображения текстовой и графической информации (монитор, дисплей)
11. Графический способ представления алгоритма (блок-схема)
12. Символ - разделитель (пробел)
13. Простейший прибор для вычислений (счеты)
14. Гибкий магнитный диск (дискета)
15. Так называют специалистов в своей области (ас)
16. Процедура «альтернатива», как ее можно назвать иначе? (ветвление, выбор)
17. «Мозг» компьютера (процессор)
18. Взломщик компьютерных программ (хакер)
19. Валюта, в которой получает программист зарплату в Индии (рупия)
20. Популярный среди школьников вид компьютерных программ (игра)
21. Многократно повторяющаяся часть алгоритма (программы) (цикл)
22. Печатающее устройство (принтер)
23. Указатель местоположения на экране (курсор)
24. Состояние, в котором включенный компьютер не реагирует на пользователя (зависание)
25. Место хранения информации (память)
26. Специальные правила, определяющие принцип построения слов и предложений (синтаксис)
27. Начинающий пользователь (чайник)
28. Как на компьютерном жаргоне называется совокупность аппаратных средств (железо)
29. Всемирная глобальная сеть (Интернет)
30. Карманное вычислительное устройство (калькулятор)
31. Знак, используемый для отделения целой части от дробной в информатике (Точка)
32. Как называется человек - фанат компьютерных игр (геймер)
33. Числовое представление мнения преподавателя о работе ученика (оценка)
34. Разбор программы (анализ)