

Внеклассное мероприятие

«ВЕСЕЛАЯ ИНФОРМАТИКА»

7 – 8 класс

I. Конкурс «Приветствие»

II. Конкурс «Мимики и жестов».

III. Конкурс « Кто больше »

IV. Конкурс «Закончи стихотворение»

V. Конкурс «Решение ребусов»

VI. Конкурс "Перекачать информацию".

Дорогие зрители и болельщики, уважаемое жюри!

Мы начинаем наше внеклассное мероприятие. Тема нашего мероприятия «Веселая информатика». Сегодня, в этом зале в стенах Белоусовской школы

встречаются 2 команды:

команда 7 класса

команда 8 класса

Представляю членов нашего жюри:

I. Первый конкурс «Приветствие». Сначала жеребьевка определим какая команда будет первой приветствовать нас с вами.

Итак, первой будет открывать наше мероприятие команда....

Жюри оценивает этот конкурс по 5-бальной системе.

Спасибо командам. Жюри попрошу объявить свои оценки.

Первые оценки команде....

Оценки команде.....

Оценки команде.....

За первый конкурс команды получают следующие оценки ...

II. Приступим к следующему конкурсу.

Конкурс «Мимики и жестов»

Помните анекдот: «Встретились двое глухих. Один держит в руке удочку. Другой спрашивает:

«Ты что на рыбалку собрался?»»

«Да нет, я на рыбалку»

«А я думал ты на рыбалку ...»

Информация была передана, но до адресата не дошла. При любом обмене информации должны существовать приемник и источник, иначе этот обмен не будет иметь никакого смысла.

Сейчас 2 команды по очереди будут выступать в роли приемника и источника информации. А передавать информацию они будут невербальным способом, т.е. с помощью мимики и жестов.

Жюри оценивает конкурс по 5-бальной системе. Задания попрошу получить капитанов у меня. На подготовку командам дается 1 минута.

Задания: Изобразить мимикой и жестами:

1. Принтер

2. Компьютер завис

3. Мышь.

1. Мальчика, играющего в компьютерную игру

5. Защитный экран

6. Неисправный дисковод

III. Конкурс "Кто больше"

Во время конкурса команды по очереди называют слова, связанные с информатикой. Побеждает команда, которая последняя называет слово.

IV. Конкурс "Закончи стихотворение"

Командам по очереди читаются стихотворения, которые они должны закончить. За правильный ответ команда получает 1 балл.

Скромный серый колобок,

По клавишам прыг да скок -

Длинный тонкий проводок,

Бе-ре-ги но-го-ток!

Ну а на коробке -

Раз-два и готово -

Две или три кнопки.

Отстукали слово!

В зоопарке есть зайчишка,

Вот где пальцам физкультура

У компьютера есть ... М Ы Ш К А.

Это вот - ... К Л А В И А Т У Р А.

А теперь, друзья, загадка!

В ней записаны программы

Что такое: рукоятка,

И для мамы, и для папы!

Кнопки две, курок и хвостик?

В упаковке, как конфета,

Ну конечно, это ... Д Ж О Й С Т И К Быстро вертится ... Д И С К Е Т А.

Словно смелый капитан!

А на нем - горит экран.

И компьютеры порой

Яркой радугой он дышит,

Говорят между собой,

И на нем компьютер пишет

Но для этого одна

И рисует без запинки

Им штукovina нужна.

Всевозможные картинки.

К телефону подключил -

Наверху машины всей

Сообщение получил!

Размещается ... Д И С П Л Е Й.

Вещь, известная не всем!

Называется ... М О Д Е М.

Около дисплея - главный блок:

Там бежит электроток

Для чего же этот ящик?

К самым важным микросхемам.

Он в себя бумагу тащит

Этот блок зовут ... С И С Т Е М Н Ы М И сейчас же буквы, точки,

Запятые - строчка к строчке -

Напечатает картинку

Ловкий мастер

Струйный ... П Р И Н Т Е Р.

V. "Решение ребусов"

Ребус - слово-загадка, которое состоит из рисунков, цифр и букв. Решить ребус - значит прочесть слово (ребусы смотреть в приложении). Ведущий выдает каждой команде по 3 ребуса. Через 5 минут команда должна выдать ответы и объяснить, почему получилось так, а не иначе.

Первой выступает команда

Второй

Оценки жюри.

VI. «Перекачать информацию»

И вот черный колдун взял щепотку священной Пыли Знания и всыпал ее в кубок с огненным напитком. Задымилась влага, потускнели краски. И выпил рыцарь одним глотком этот кубок, и открылись ему все тайны мироздания. Это конец одного из видеофильмов, поклонниками которых являются многие из вас. В этой Пыли Знания была каким-то образом записана вся история цивилизации, т.е. Пыль Знания - это устройство для хранения информации. Для хранения информации в компьютере есть несколько устройств, которые объединяются общим названием "память". Так в компьютере есть оперативная память и внешняя память. Время на выполнение данного задания 1 минута.

Задания командам: дискета - это тарелка с водой, вода - информация, стакан - оперативная память. От команды выбрать одного человека - процессор, который будет при помощи ложки перекачивать информацию с дискеты в оперативную память. Жюри оценивает характеристики процессора - быстродействие и какой процессор больше перекачивает информации.

Первая команда получит 5 баллов, вторая - 4,

Команды получают оценки. Общий балл за все конкурсы.

Слово предоставляется жюри и счетной комиссии.

Внеклассное мероприятие по информатике «Информационный лабиринт»

Игра по информатике для учащихся 8 класса

Автор: Мазунина Наталья Михайловна.

Должность и место работы: учитель информатики и ИКТ, МБОУ «Гайнская СОШ» п. Гайны Пермского края.

Описание материала: Внеклассное занятие, представленное в моей работе, предназначено, прежде всего, для школьников 7-8 класса, учителей информатики средней школы, также будет интересно учителям начальной школы. Данное мероприятие можно провести как на уроке обобщения или контроля знаний после изучения тем «Информация», «Измерение информации», «Основные устройства компьютера», так и в рамках Предметной недели информатики. На мероприятии учащиеся отвечают на вопросы, выполняют задание на сопоставление, расшифровывают высказывание, «узнают» пословицы, разгадывают ребусы и загадки.

Оборудование и материалы:

- Компьютер, проектор, демонстрационный экран;
- Ручки для участников команд и членов жюри;
- Карточки с заданиями конкурсов для команд;
- Бланк оценивания и лист с ответами для жюри;
- Бланки грамот для вручения командам за 1 и 2 место.

Цель: Развитие познавательного интереса учащихся к информатике.

Задачи:

Обучающие: повторить теорию ранее изученного материала и практически его применить, использовать различные виды представления информации: текст, таблица, рисунок.

Развивающие: развивать творческую активность, мышление, сообразительность, смекалку, находчивость, быстроту реакции.

Воспитывающие: воспитывать культуру общения между учащимися, умение работать в группе, сплотить участников команды, уважать соперника, стремиться к победе.

Организация мероприятия: две команды по 4-6 человек в каждой.

Форма проведения: игра.

Ход мероприятия:

Здравствуйте! Мы собрались сегодня в этом классе для участия в игре «Информационный лабиринт».



Рада приветствовать участников, болельщиков и членов жюри!

Название предмета «Информатика» не зря произошло от слова «информация», в чем мы сегодня и убедимся.

Убеждена, что вы покажете не только свои знания по предмету, но и смекалку, находчивость, сообразительность. На слайде – девиз нашей игры.



«Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом»

Анатоль Франс
(французский критик,
романист и поэт)

Желаю каждой команде успеха! Надеюсь, что обе команда покажут слаженную, сплоченную работу.

Итак, «Информационный лабиринт» предполагает прохождение определенных этапов. Как и в любой игре, начнем с формулировки **правил игры**:

1. За каждый верный ответ команда получает один балл. Засчитываются только те ответы, которые произнесли после того, как участник поднял руку, выкрики с места не засчитываются. Скорость также важна – команде, справившейся с заданием первой, дополнительно добавляется один балл.
2. Если ответ неверный – может ответить другая команда. В случае правильного ответа она также получает балл.
3. За нарушение правил игры и дисциплины команды теряют баллы.

Хочу представить уважаемое жюри (*назвать состав жюри*), которое будет следить за выполнением всех этапов нашей игры и подводить итоги. (*отдать жюри бланк оценивания и лист с ответами*)

Первый поворот лабиринта **«Представление»**. «Как вы лодку назовёте - так она и поплывёт», - сказал капитан Врунгель в известном мультфильме. Придумайте, пожалуйста, названия вашим командам и выберите командира. Командир будет ответственным в случае, если у команды появятся несколько версий ответов.

Итак, первая команда – какое название вы придумали? (*ответ команды*) Вторая команда? (*ответ команды*) Поприветствуем друг друга!

Второй поворот **«Перестановки»**. Задание: вам будут даны слова, в каждом нужно переставить

буквы таким образом, чтобы получились понятия, связанные с информатикой. Слова – на карточках. Приступаем к работе.

Исходные слова:

покремьют,

лайф,

ped-kopilka.ru

красен,

ромотин,

врерайд

Закончили – сдаем ответы жюри. Давайте себя проверим. Правильные ответы – компьютер, файл, сканер, монитор, драйвер. Надеюсь, никто из вас не попал в тупик информационного лабиринта? Идем дальше.

Третий поворот «**Великие мудрецы**».

Каждой команде предстоит ответить на вопросы. Приготовились? Начинаем, будьте внимательны. Вопросы для первой команды.

1. Наука о законах, методах и способах накопления, обработки и передачи информации. (*информатика*)
2. Устройство ввода звуковой информации в компьютер. (*микрофон*)
3. Организованная последовательность действий. (*алгоритм или план*)
4. Основное устройство ввода информации. (*клавиатура*)
5. Сколько байт в одном килобайте? (*1024*)
6. Огнестрельное название жесткого диска. (*винчестер*)
7. Сколько органов чувств у человека? (*5*)
8. Вредоносная программа, которая сама себя приписывает к другим программам. (*вирус*)
9. Минимальная единица измерения количества информации. (*бит*)
10. Что в глубокой древности использовали в качестве инструмента для счета? (*рука*)
11. Взаимодействие пользователя и компьютера. (*интерфейс*)

Вопросы для второй команды.

1. "Мозг" компьютера. (*микропроцессор*)
2. Сколько бит в одном байте? (*8*)
3. Устройство вывода звуковой информации из компьютера. (*колонки или наушники*)
4. Именованная область данных на носителе информации. (*файл*)
5. При каком напряжении в сети работает компьютер? (*220 вольт*)
6. Устройство ввода информации с бумажного листа. (*сканер*)

7. Максимальная единица измерения количества информации. (*терабайт*)
8. Программа для подключения дополнительных устройств, например, принтера или сканера. (*драйвер*)
9. Специальный указатель, показывающий место на экране, где появится следующий символ. (*курсор*)
10. Знания, сведения из окружающего мира. (*информация*)
11. Устройство, позволяющее распечатывать информацию из компьютера. (*принтер*)

Переходим к четвертому повороту **«Сопоставление»**.

Каждая команда получает карточку, на которой перечисляются различные действия с информацией. Нужно отнести каждое действие к какому-нибудь информационному процессу.

Давайте-ка вспомним, какие информационные процессы существуют? (*ответы учеников*)

К основным информационным процессам относятся обработка, хранение, прием и передача информации. Последние два действия, прием и передача, в карточке объединено одним – передачей информации. Начинаем работу.

Определить, к какому из информационных процессов:

А. Обработка информации;

В. Хранение информации;

С. Передача информации

можно отнести следующие действия:

- 1. Решение задачи по математике**
- 2. Список класса в классном журнале**
- 3. Разгадывание головоломки**
- 4. Чтение стихов собственного сочинения**
- 5. Переписка по Интернету**
- 6. Составление кроссворда**
- 7. Запись на диск фильма**
- 8. Разговор двух друзей**
- 9. Запись домашнего задания в дневнике**
- 10. Просмотр новостей по телевизору**
- 11. Рассказ учителя на уроке**
- 12. Заполнение читательского дневника**

Сдаем ответы. Пока жюри выполняет проверку, я думаю, вам тоже интересно, какие же информационные процессы были задействованы. Ответы: А-1,3,6; В-2,7,9,12; С-4,5,8,10,11.

Пятый поворот **«Ребусы»**.

Вы умеете разгадывать ребусы? Какую роль в ребусах играют запятые? (*ответы учеников*)

Если перед рисунком нарисованы запятые, значит надо убрать столько букв, сколько запятых.

Если запятые перевернуты, то убираем буквы из конца слова. Перед вами – карточки с ребусами.

Давайте их разгадаем!



В ребусе зашифровано название профессии - программист.



Ответ к ребусу - название жесткого магнитного диска - винчестер.



На слайде - вид указателя мыши - курсор.



Ответ на этот ребус - дисковод.

” ” ”



В ребусе зашифровано одно из устройств ввода информации - клавиатура.

” ”



,



‘

р

Последний ребус разгадывается как другое устройство ввода информации - сканер.

Закончили. Жюри посчитало количество правильных ответов каждой команды.

Переходим к следующему повороту информационного лабиринта.

Шестой поворот «Узнай пословицу».

В качестве задания каждая команда получает карточку с таблицей, заполненную пословицами и

поговорками, измененными на компьютерный лад. Вам надо догадаться и записать – какая пословица или поговорка была взята за основу. Все они общеизвестны. Задание понятно? Штурмуем поворот!

Измененные пословицы	Известные пословицы
Информатике учиться всегда пригодится.	
Надо чередовать работу за компьютером и отдых.	
Семь раз подумай, прежде чем удалить файл.	
Мал бит, да важен.	
Любишь играть в компьютерные игры, люби и сам программировать.	
Когда компьютер обслуживают 7 техников, у него не работает монитор.	
Бит килобайт бережет.	
Каждый программист свою систему программирования хвалит.	
Программа высококвалифицированного программиста боится.	
Программу комментариями не испортишь.	

И последний, седьмой поворот «Шифровка».

Каждая команда получает карточку с зашифрованной фразой и ключом к шифру. Фраза представлена в таблице, каждая ячейка которой имеет своё имя. Имя ячейки начинается с буквы – это заголовок столбца, число – это номер строки. Приступайте к работе.

	A	B	C	D
1	е	л	р	ц
2	т	к	и	д
3	м	в	м	
4	о	ф	а	-
5	н	й	е	!

Ключ к шифру:

B2, A2, A4, D3, B3, B1, C4, D2, A1, C5, A2,
D3, C2, A5, B4, A4, C1, C3, C4, D1, C2, A1,
B5, D4, B3, B1, C4, D2, A1, C5, A2, D3, C3,
C2, C1, A4, C3, D5.

Выполнили? Очень хорошо. Сдаем свои ответы жюри. Давайте проверим. Должно было получиться высказывание «Кто владеет информацией – тот владеет миром!». Так когда-то сказал Уинстон Черчилль, чье фото вы сейчас видите на слайде.



Это британский политический деятель, военный, журналист, писатель, почётный член Британской академии, лауреат Нобелевской премии по литературе. Это высказывание может охарактеризовать и наш век информатизации, в котором преобладают стремительно развивающиеся информационные технологии.

Итак, пройдены все повороты информационного лабиринта. Пока жюри подводит итоги, я предлагаю **задание для болельщиков**: разгадать загадки.

Он быстрее человека перемножит два числа,
В нем сто раз библиотека поместиться бы смогла,
Только там открыть возможно сто окошек за минуту.
Угадать совсем несложно, что загадка про ... (*компьютер*)

На столе он перед нами, на него направлен взор,
Подчиняется программе, носит имя ... (*монитор*)

Под дисплеем - главный блок: там бежит электроток
К самым важным микросхемам. Этот блок зовут ... (*системный*)

Вставишь диск в него, и вот —
Заработал ... (*дисковод*)

Нет, она — не пианино, только клавиш в ней — не счесть!
Алфавита там картина, знаки, цифры тоже есть.
Очень тонкая натура. Имя ей ... (*клавиатура*)

На компьютерном столе помогает она мне.

Колесиком и кнопкой я управляю ловко (*мышь*)

Если я в игру играю, то на кнопки нажимаю.

Кнопки, рычаги и хвостик. Догадались? Это ... (*джойстик*)

Компьютер будет молчалив, коль нет с ним рядом дев таких.

А если есть - он говорит, поет, играет и пищит.

Стоят над ним в сторонке близняшки две – ... (*колонки*)

Бывает струйный, лазерный бывает. Его всегда печатать заставляют.

Он на бумагу распечатает, что нужно. Печатник этот всем нам очень нужен (*принтер*)

С помощью такого устройства скопировать книгу можно.

Тексты, картинки любые станут с ним цифровыми (*сканер*)

Указатель на экране буквам всем укажет место.

С ним работать легче станет, он – экранная пометка.

На экране видит взор, как мигает мне ... (*курсор*)

Молодцы! Предоставим слово жюри. (*жюри подводит итоги*)

Поздравляем победителей! (*вручаются грамоты*) Спасибо всем за участие в игре, желаю

дальнейших успехов в изучении информатики. Спасибо нашим гостям за помощь в организации мероприятия. Всем удачного дня. До свидания!

Приложения

Бланк оценивания для жюри

	Представление (1 балл за интересное, креативное название)	Перестановки (1 балл за каждое правильно составленное слово)	Великие мудрецы (1 балл за каждый правильный ответ)	Сопоставление (1 балл за каждую правильно составленную пару)	Ребусы (1 балл за каждый разгаданный ребус)	Узнай пословицу (1 балл за каждую неправильную пословицу)	Шифровка (1 балл за каждое правильно составленное слово)
Первая команда							
Вторая команда							

Листы ответов для жюри

Название конкурса	Правильный ответ
Перестановки	Компьютер, файл, сканер, монитор, драйвер
Великие мудрецы	Ответы для первой команды: информатика, микрофон, алгоритм или план, клавиатура, 1024, винчестер, 5, вирус, бит, рука, интерфейс Ответы для второй команды: микропроцессор, 8, колонки или наушники, файл, 220 вольт, сканер, гигабайт, драйвер, курсор, информация, принтер.
Сопоставление	A-1, 3, 6; B-2, 7, 9, 12; C-4, 5, 8, 10, 11
Ребусы	Программист, винчестер, курсор, дисковод, клавиатура, сканер
Узнай пословицу	Грамоте учиться всегда пригодится; Делу — время, потехе — час; Семь раз отмерь, один раз отрежь; Мал золотник, да дорог; Любишь кататься — люби и саночки возить; У семи нянек дитя без глазу; Копейка рубль бережет; Каждый кулик свое болото хвалит; Дело мастера боится; Кашу маслом не испортишь
Шифровка	Кто владеет информацией — тот владеет миром!

Грамоты для вручения командам



ГРАМОТА

награждает команду

за **1 место**

в игре

ped-kopilka.ru

«ИНФОРМАЦИОННЫЙ ЛАБИРИНТ»

Учитель _____

Дата проведения _____





ГРАМОТА

награждает команду

за **2 место**

в игре

ped-kapilka.ru

«ИНФОРМАЦИОННЫЙ ЛАБИРИНТ»

Учитель _____

Дата проведения _____

