

Внеклассное мероприятие по информатике «ВЕСЕЛАЯ ИНФОРМАТИКА».

Эпиграф “Кто владеет информацией, тот управляет миром”

Цель:

- Формирование научно-познавательного интереса учащихся к предмету.
- Воспитывать аккуратность и четкость в работе, упорство в достижении цели, тесное общение детей;
- Привить любовь к предмету.

Задачи:

1. Теоретическое повторение материала изученного ранее и практическое его применение;
2. Развитие творческих и логических способностей учащихся.
3. Анализ результатов обучения информатике.

Оборудование

- экран и проектор

Тип мероприятия: игра-соревнование команд.

Участники: выбираются 2 команды (5-11 классы) по 7 человек, выбираются капитаны команд. Остальные учащиеся будут болельщиками, которые также делятся на две группы.

Жюри: учителя.

Ход игры

1. Организационный момент.

Учитель. Добрый день, дорогие друзья! Я рада приветствовать всех собравшихся на нашем мероприятии. Сейчас мы проведем викторину, во время которой вы продемонстрируете не только знания устройств ПК, но и свои интеллектуальные способности, а также волю к победе.

Учитель. Дорогие зрители и болельщики, уважаемое жюри! Мы начинаем нашу викторину – «ВЕСЕЛАЯ ИНФОРМАТИКА».

Учитель. Сегодняшнюю встречу будет судить очень компетентное жюри в составе:

Учитель. Приглашаем капитанов команд. Жеребьевка определит, какая команда будет сегодня отвечать первой.

1. Конкурс «ИНФОРМАТИКА В ЛИЦАХ»

Для начала, проверим, насколько вы хорошо знаете деятелей информатики, как российской и зарубежной "в лицо".

На экране перед вами будет появляться фотография известного деятеля из области информационных технологий. Команде, правильно ответившей первой, присваивается 1 балл за каждый правильный ответ. На совещание между членами команды дается 1 минута (максимальное время).

Итак, начинаем.

1) Известный российский программист, специалист по защите информации, основатель одной из антивирусных компаний.

(Правильный ответ: Евгений Валентинович Касперский).

2) Швейцарский инженер и исследователь мира программирования. Автор и один из разработчиков языка программирования Паскаль.

(Правильный ответ: Никлаус Вирт).

3) Английский математик, наиболее известен как человек, с именем которого связывают архитектуру большинства современных компьютеров

(Правильный ответ: Джон фон Нейман).

4) Американский предприниматель и разработчик в области электронно-вычислительной техники, основатель ведущей компании в мире в области программного обеспечения

(Правильный ответ: Билл Гейтс).

5) Перед вами известный советский профессор, основоположник отечественной вычислительной техники, награжден медалью "Пионер компьютерной техники". Известен, как создатель МЭСМ и БЭСМ.

(Правильный ответ: Сергей Алексеевич Лебедев)

(Жюри подводит итоги)

2. Конкурс «ПОСЛЕДСТВИЯ ВИРУСА».

В компьютер «забрался» вирус, который перепутал все буквы в словах. Ваша задача восстановить исходные слова из предложенных исходных букв. Все они связаны с информатикой.

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. Время на обдумывания – 2 минуты.

- 1. РВИТСЧЕЕН**
- 2. АКВАЛИТРУА**
- 3. НОТМОИР**
- 4. РИПРЕНТ**
- 5. РАСКЕН**

(Жюри подводит итоги)

3. Конкурс "ЦИФРОВАЯ ЭСТАФЕТА"

За каждый правильный ответ команды получают по одному баллу.

• Первый блок вопросов

- 1) Одна точка растрового изображения (*пиксель*).
- 2) Сколько бит памяти нужно для кодирования 1 символа с помощью таблицы ASCII (*8 бит или 1 байт*).
- 3) Многократно повторяющаяся часть алгоритма (программы). (*Цикл*)

• Второй блок вопросов

- 1) Минимальная единица измерения информации (*бит*).
- 2) Гибкий магнитный диск. (*дискета*)
- 3) Последовательность действий, направленная для достижения конкретной цели. (*Алгоритм*)

• Третий блок вопросов

- 1) Как называется часть имени файла, записываемая после точки? (*расширение*).
- 2) Устройство ввода числовой и буквенной информации (*клавиатура*)
- 3) В каких единицах измеряется тактовая частота процессора. (*Герц*)

• Четвертый блок вопросов

- 1) Устройство для ввода графической информации в компьютер (фотографии, картинки, текст) (*сканер*).
- 2) Как называется объект – заместитель оригинала? (*модель*)
- 3) В чем измеряется разрешающая способность принтера (*dpi*)

• Пятый блок вопросов

- 1) Сколько байт составляет ½ килобайта? (512 байт)
- 2) Устройство ввода звуковой информации (микрофон)
- 3) информационная модель это информационная модель, позволяющая в упорядоченном виде хранить данные о группе объектов, обладающих одинаковым набором свойств (база данных)

• Шестой блок вопросов

- 1) Назовите любой информационный процесс (передача, хранение...)
- 2) Как называется минимальный объем дискового пространства, выделяемый для хранения файла? (кластер)
- 3) Назовите устройство вывода графической информации (монитор)

(Жюри подводит итоги)

4. Конкурс «ЛИНГВИСТОВ».

Командам за 1 минуту необходимо составить слова из букв, составляющих слово «КОМПЬЮТЕРИЗАЦИЯ».

Выигрывает та команда, которая составит больше слов. Оценивается конкурс: 1 слово – 1 балл

Пока команды составляют слова, я дам задание **болельщикам команд**. Они должны будут отгадать загадки, написав ответы на все загадки и по первым буквам ответов на загадки составить слово и сдать свои ответы жюри. Баллы будут зачислены той команде, за которую болеете.

Карточка 1.

1. Ответ: Монитор

- Без рук рисует, без зубов кусает. (Мороз)
- Сер, да не волк, длинноух, да не заяц, с копытами, да не лошадь. (Осел)
- Между двух светил посередине один. (Нос)
- Она вкусна и хороша – что красная, что из кабачка. (Икра)
- Бывает круглым, бывает квадратным, бывает с изюмом, бывает с маслом. Его обожают все дети на свете. (Торт)
- Прижавшись тесно к брату брат, в зеленых гнездышках сидят. Гнездышки искусные, а братишки вкусные. (Орехи)
- В сенокос – горька, а в мороз сладка. Что за ягодка? (Рябина)

2. Ответ: Принтер

- Весной в цветном сарафане лежит, зимой в белой рубашке спит. (Поле)
- Поднялись ворота – всему миру красота. (Радуга)
- Она и пахучая, она и плакучая, ветки наклоняет, от взоров скрывает. (Ива)
- В клубке живут, в ушко запрыгивают. (Нитки)
- Кланяется, кланяется, придет домой – растянется. (Топор)
- Она как еж, но больше ростом, и нос длиннее у нее. (Ехидна)
- С виду красна, раскусишь – бела. (Редиска)

5. Конкурс «ИСТИНА - ЛОЖЬ»

Правила следующие:

- Приглашаются по 1 участнику от команды.
- В двух местах расположены стулья с надписями «ИСТИНА» и «ЛОЖЬ».

- Ведущий проговаривает повествовательное предложение.
- Цель игроков – определить: данное высказывание - ложь или истина и первым занять соответствующий стул.
- За каждый правильный ответ выставляется 1 балл.

Его получает та команда, игрок которой правильно определил истинность высказывания и первым занял стул.

Пример: Компьютер – электронная машина (истина)

№	Вопрос	Ответ
1	В ноябре 31 день	Ложь, 30 дней
2	В слове КЛАВИАТУРА 11 букв	Ложь, 10 букв
3	Элементы, из которых состоит компьютер, называют устройствами.	Истина
4	В Англии есть города Винчестер и Адаптер.	Ложь
5	У первых версий ПК отсутствовал жесткий магнитный диск.	Истина
6	Операционная система Windows допускает, чтобы на одном диске находились два файла с абсолютно одинаковыми именами.	Истина (в разных папках)
7	Река Тигр носит имя домашнего животного.	Ложь (дикого)
8	Число, определяющее систему счисления, называют основанием.	Истина
9	Машина Блеза Паскаля быстро выполняла умножение многозначных чисел.	Ложь (сложение)
10	Один байт больше одного мегабайта.	Ложь

6. Конкурс «ПЕРЕДАЧА ИНФОРМАЦИИ»

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 информацией должны существовать её приемник и источник, иначе этот обмен не будет иметь никакого смысла.

Сейчас две 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 будет оценивать конкурс по пятибалльной системе.

Прошу капитанов получить у меня задания. На подготовку командам дается 3 мин.

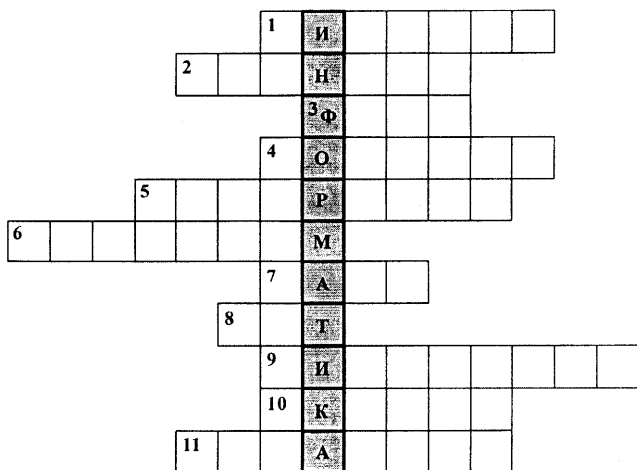
Задание. Изобразить мимикой и жестами:

для команды 1: монитор; сканер

для команды 2:мышь; принтер

6. Конкурс «КРОССВОРД»

У вас есть 3 минуты. По одному баллу за каждый правильный ответ.



1. Гибкий магнитный диск (дискета)
2. Устройство вывода информации на бумажный носитель (принтер)
3. Информация, хранящаяся на устройстве внешней памяти под определенным именем (файл)
4. Устройство вывода информации (монитор)
5. Алгоритм, записанный на языке, которым пользуется компьютер (программа)
6. Совокупность четко сформулированных правил для решения задачи за конечное число шагов. (алгоритм)
7. Единица измерения информации для хранения одного символа (байт)
8. Наименьшая единица измерения информации (бит)
9. Жёсткий диск (винчестер)
10. Оптическое устройство ввода информации (сканер)
11. Программа для подготовки текста (редактор)

В результате вы должны получить слово по вертикали, обозначающее название предмета, изучаемого вами в 5-11 классах в школе.

А пока команды заняты этим делом, у меня есть задание для болельщиков команд.



ПРОГРАММИСТ



ВИНЧЕСТЕР



КУРСОР



ДИСКОВОД



КЛАВИАТУРА



СКАНЕР

В настоящее время изменяются требования к человеку. Становятся необходимостью высокий уровень информационной культуры. Развитый интеллект, умение грамотно работать с любой информацией, профессионализм – вот основные характеристики современного человека.

Человек рождается на свет,
Чтоб творить, дерзать – и не иначе,
Чтоб оставить в жизни добрый след
И решить все трудные задачи.

Благодарю вас всех ребята за участие в сегодняшней игре, желаю вам успехов в изучении информатики.

Хочется также поблагодарить всех гостей, которые пришли к нам и помогли провести игру, следя за ее ходом.

Слово Жюри.

До свидания, огромное всем спасибо!