

Внеклассное мероприятие. Игра-турнир "Занимательно про информатику"

Худякова Татьяна Михайловна

Учитель информатики

МБОУ СОШ № 36

Ст. Новодмитриевская

Для учащихся 8 – 9 классов

Задачи:

1. Определить творческий потенциал и способности любого ребенка
2. Повысить интерес и увлечь учащихся предметом.
3. Стимулировать поисково-познавательную деятельность.
4. Обобщить и систематизировать знания, полученные в курсе обучения информатике.

Используемая литература:

1. И.Д. Агеева "Занимательные материалы по информатике и математике"

2. Материалы из интернета:

<http://tat-ni.edusite.ru/p8aa1.html>

<http://www.metod-kopilka.ru/page-5.html>

<http://school.dtv.su/chastushki-pro-informatiku/>

<http://uchkopilka.ru/informatika-i-ikt/vneurochnaya-deyatelnost>

<http://informat444.narod.ru/museum/>

Оценивание ответов

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

Формируются две команды.

1. «Визитная карточка» Капитаны представляют свою команду: ее название

В качестве визитной карточки команды представляют ребус, другая команда должна его разгадать. (Ответы: «Информатика»; «Интернет»)



2. Разминка.

Команды должны ответить на предложенные вопросы (по пять для каждой команды).

1. Минимальной единицей измерения информации является:
 - 1) абзац
 - 2) байт;
 - 3) слово;
 - 4) бит;
 - 5) символ.
2. Байт – это
 - 2) 512 бит;
 - 2) 2 бита;
 - 3) 2^{10} бит;
 - 4) 8бит.
3. Сколько байт в слове ИНФОРМАТИКА?
 - 1) 80;
 - 2) 10;
 - 3) 128;
 - 4) 11
4. Что из перечисленного не является носителем информации?
 - 1) дискета с играми;
 - 2) книга;
 - 3) географическая карта;
 - 4) звуковая плата.
5. С помощью какого органа человек получает большую часть информации?
 - 1) глаза;
 - 2) уши;
 - 3) нос;
 - 4) язык;
 - 5) руки.
6. Какое устройство ЭВМ относится к внешним:
 - 1) центральный процессор;
 - 2) оперативная память;
 - 3) принтер;
 - 4) арифметико-логическое устройство.
7. Когда-то так называли людей, которые бесплатно обменивались компьютерными программами. Затем их стали считать «виртуальными хулиганами». Сами они считают, что борются за свободный доступ к любой информации. Речь идет о:
 - 1) программистах;
 - 2) хакерах;
 - 3) системных администраторах.
8. Обычно при общении в чатах пользуются:
 - 1) логинами;
 - 2) паролями;
 - 3) модемами;
 - 4) никами.

9. Исключи лишнее:

- 1) «флешка»; 2) дискета; 3) CD; 4) принтер.

10. Исключи лишнее:

- 1) Lexicon; 2) Карат; 3) Word; 4) Page Maker.

Задание 1 «ПК»

*Отгадайте слова, содержащие аббревиатуру **ПК**. В порядке очереди запишите отгаданные слова на доске в столбик, если нет ответа, то делается отступ вниз.*

1. « __ ПК _ » (Часть печи.) **топка**
2. « __ ПК _ » (Холм, курган, вулкан.) **сопка**
3. « __ ПК _ » (Орудие труда огородника.) **тыпка**
4. « __ ПК _ » (Мелкая частица деревяшки.) **щепка**
5. « __ ПК _ » (Канцелярская принадлежность для бумаг.) **папка**
6. « ___ ПК _ » (Застёжка и острая канцелярская принадлежность.) **кнопка**
7. « ___ ПК _ » (Лоскут ткани для хозяйственных нужд.) **тряпка**
8. « ___ ПК _ » (Лодка с прочным широким корпусом.) **шлюпка**
9. « ____ ПК _ » (Зажим для бумаг.) **скрепка**
10. « ____ ПК _ » (Положительный результат похода в магазин.) **покупка**

Задание 2 «К доске!»

Ответьте на шуточные вопросы

1. На какой плате компьютера размещён процессор: на системной или на материнской? **Это одно и то же**
2. Название какого узла устройств ЭВМ частенько выкрикивают в театрах на хороших представлениях? **БИС**
3. Какой магнитный носитель имеет форму пиццы? **Диск**
4. Кто жужжит в дисковом? **Овод (дисковод)**
5. Высокое разрешение - это подпись начальства на вашем заявлении или способность монитора чётко отображать текст и графику. **Последнее**
6. Что это за романтическое место в компьютере, где может причалить усталое и потрёпанное бурями периферийное устройство? **Порт**
7. Что такое «подмышка» на компьютерном языке. **Коврик**

Задание 5 «Молниеносный ответ!»

Отвечают по 1 человеку по очереди представители каждой команды. На ответ - 1 секунда. За верный ответ - 1 балл. Если команда дает неверный ответ, то возможность ответа предоставляется другой команде.

1. Действие производимое с клавишей (нажатие)
2. Неправильная запись в программе (ошибка)
3. Ноль или единица в информатике (бит)
4. Специальная программа, выполняющая нежелательные для пользователя действия на компьютере (вирус)
5. Строго определенная последовательность действий при решении задачи (алгоритм)
6. Указание исполнителю (команда)
7. Устройство ЭВМ, служащее для отображения текстовой и графической информации (монитор, дисплей)
8. Графический способ представления информации (блок-схема)
9. Символ - разделитель (пробел)
10. Гибкий магнитный диск (дискета)
11. «Мозг» компьютера (процессор)
12. Взломщик компьютерных программ (хакер)
13. Популярный среди школьников вид компьютерных программ (игра)
14. Печатающее устройство (принтер)
15. Указатель местоположения на экране (курсор)
16. Состояние, в котором включенный компьютер не реагирует на действия пользователя (зависание)
17. Место хранения информации (память)
18. Начинающий пользователь (чайник)
19. Как на компьютерном жаргоне называется совокупность аппаратных средств (железо)
20. Всемирная глобальная сеть (Интернет)

Задание 6

Для каждого из выделенных курсивом терминов приведены три определения, одно из которых не соответствует термину. Необходимо указать это определение.
(Каждой команде предлагается по три вопроса)

1. *Дерево* – это...
 - a) граф без циклов;
 - b) образное представление схемы организации на диске файлов и каталогов (папок);
 - c) многолетнее растение с твердым стволом.
2. *Зависание* – это...
 - a) бесконечное выполнение цикла в программе;
 - b) особое состояние компьютера;
 - c) остановка вертолета в воздухе над какой-то точкой.
3. *Порт* – это...
 - a) устройство для подключения внешних устройств к компьютеру;
 - b) точка в программе для вызова другой программы;
 - c) место для стоянки и разгрузки судов.

4. *Путь* – это...

- a) направление, маршрут движения;
- b) перечисление всех папок (каталогов), в которые вложен файл;
- c) указание способа перехода от одного оператора программы к другому.

5. *Сервис* – это...

- a) работа вспомогательной процедуры в программе;
- b) обслуживание;
- c) пункт стандартного меню Microsoft Word, Microsoft Excel.

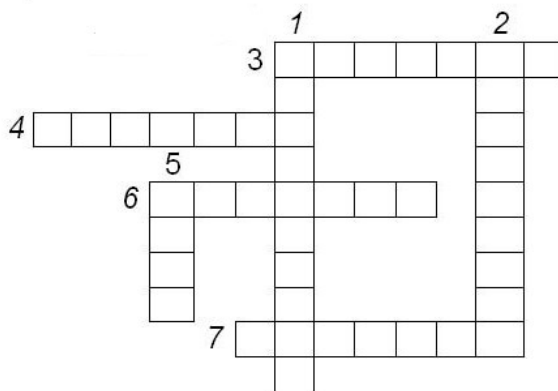
6. *Ярлык* – это...

- a) отметка в некотором месте программы, с помощью которой можно перейти в это место;
- b) значок на экране, щелкнув мышью на котором можно открыть некоторую программу, документ или папку;
- c) листок с наименованием товара и другими сведениями.

" : " - это...

- a) знак препинания;

Задание 7. Разгадаем Кросворд (выигрывает команда, которая разгадала первая)



1. Многоклавишное устройство ввода.
2. Устройство для сбора, хранения и переработки информации.
3. Устройство для прослушивания музыки, звука.
4. Носитель информации, на который записывают программы и данные для хранения.
5. Устройство для быстрого перемещения по экрану.
6. Устройство вывода информации.

7. Печатающее устройство вывода.

Предварительный подсчет баллов.

Задание 8 «Весело про информатику»

Команды представляют подготовленные песенки или веселые стихи про информатику

Информатику-науку
любят дети изучать,
Разгоняют они скуку:
любят в игры поиграть!

Эту мышку даже мама
Может смело в руки брать.
У неё на спинке кнопки,
Чтоб программы выбирать.

Раньше шкаф от толстых книжек
Рассыпался и трещал,
А теперь все эти книжки
Я на диск один «ужал».

От сестрёнки своей Оли
Все секреты «запаролил».
Пусть попробует теперь
Вскрыть в мои икс-файлы дверь!

У доски я всё сбиваюсь,
Не могу ответ найти.
Может, мне из класса выйти
И по новой в класс войти?!

Петька, жадина, не дал
Откусить конфету!
Я ему за это дам...
С вирусом дискету!

Ах, зачем вам, Марь Иванна,
Бегать на уроки?!
Киньте курс ваш на компьютер –
Меньше всем мороки!

Не знакомлюсь во дворе я –
Следую совету,
Женихов всех завожу
Лишь по Интернету.

Ах, подруженьки мои,
Как же я любила!
На свиданья в Интернет
К милому ходила.

Помогите нашей Свете –
Заблудилась в Интернете!
Целый день уж там блуждает,
Ведь всего две буквы знает.

Делать Коля стенгазету
За компьютер сел с утра.
Но тотчас забыл про это:
Увлекла его игра.

На компьютере программу
Составлял я весь урок.
И теперь перед глазами
Черепашек хоровод.

Информатику учу.
Всех умнее стать хочу.
Я в своих ответах бойко
Байт и бит произношу.

Раньше все свои дела
Выполнял я кое-как.
А теперь по алгоритму
В классе с окон пыль я вытру.

8. Подведение итогов