

Внеклассное мероприятие по информатике «Ты, я и информатика»

Предмет:
Информатика

Цели:

1. **Образовательная:** повторение и закрепление основного материала, представленного в неординарных ситуациях, обеспечение углубленного изучения информатики.
2. **Воспитательная:** воспитание уважения к сопернику, умения достойно вести спор.
3. **Развивающая:** развитие устойчивого интереса к информатике, творческой активности, коллективизма; развитие мышления, логики, познавательной активности учащихся, стойкости, воли к победе, находчивости.

Тип урока: урок-викторина

Оборудование:

1. Интерактивное оборудование
2. Карточки с заданиями.

Не нужно нам владеть клинком,
Не ищем славы громкой.
Тот побеждает, кто знаком
С искусством мыслить тонким.
Уордсворт

Викторина – это всегда праздник, веселое настроение, море шуток, выдумки. Игра открывает совсем другие стороны информатики, те, на которые не всегда и обращаешь внимание на уроке, при серьезном разговоре об этой сложной современной науке. Для многих учащихся игра даст возможность проявить свою любовь к предмету, а для некоторых может стать толчком к заинтересованности. Итак, «Турнир знатоков информатики» начинается. поприветствуйте наши команды!

Сегодняшнюю встречу судит очень компетентное жюри в составе:
председателя: (ФИО), членов жюри: (ФИО).

Прежде чем мы начнем, обе команды должны придумать свое название.

Преподаватель предлагает участникам игры взять набор карточек с вариантами ответов (А,Б,В,Г). Далее объявляется начало 1 тура и на экран выводятся вопросы с выбором ответа. Участникам предлагается дать свой вариант ответа на вопрос не позднее 5 секунд после озвучивания вопроса. По истечении указанного времени участники одновременно по команде поднимают карточки с вариантами

ответа. Члены жюри фиксируют варианты ответов участников. За каждый правильный ответ участник получает 1 балл.

20 обязательных вопросов 1 тура:

1.Какого объекта нет на рабочем столе компьютера?

А) панель задач

Б) корзина

В) панель управления

Г) сетевое окружение

2.Какая единица измерения не относится к измерению информации?

А) бит

Б) герц

В) байт

Г) бод

3.Каких компьютеров не бывает?

А) планшетных

Б) портфельных

В) карманных

Г) портативных

4.Кто является основателем компании Microsoft ?

А) Бен Ладен

Б) Билл Клинтон

В) Стив Джобс

Г) Билл Гейтс

5.Какое количество информации потребуется для кодирования одного из 256 символов?

А) 8 байтов

Б) 10 байтов

В) 1 байт

Г) 1 бит

6.Какого свойства информации не существует ?

А) дискретность

Б) результативность

В) детерминированность

Г) турбулентность

7.Какое понятие объединяет камень, папирус, бересту, книгу и дискету?

А) носитель информации

Б) историческая ценность

В) природное происхождение

Г) создано человеком

8.Какая операционная система имеет этот логотип?

А) Unix

Б) MS DOS

В) Linux

Г) Mac OS



9.Как называют пользователя, который путешествует по всемирной паутине?

А) сёрфер

Б) блоггер

В) спаммер

Г) диггер

10.Электронная схема для управления внешними устройствами называется:

- А) Плоттер
- Б) Контролер**
- В) Сканер
- Г) Драйвер

11.Что больше?

- А) 1000 Мегабайт
- Б) 0,5 Гигабайт
- В) 1000000000 бит

Г) 1500000 Килобайт

12.«Отцом» Интернета является:

- А) Тим Бернерс Ли
- Б) Вуди Аллен
- В) Билл Гейтс

Г) Винсент Сёрф

13.Какая кодировка используется в операционной системе Windows?

А) CP1251

- Б) Koi-8
- В) ISO
- Г) Mac

14.Какая компания не производит процессоры ?

- А) Intel
- Б) Microsoft**
- В) AMD
- Г) Motorola

15.Какая фирма в 1971 году представила первую дискету диаметром 8" (200 мм).

- А) Verbatim
- Б) BASF
- В) IBM**
- Г) SONY



16.Дан E-mail: Moscow@info.peterburg.ru Символы Moscow – это:

- А) Имя пользователя**
- Б) Почтовый протокол
- В) Имя провайдера
- Г) Город назначения

17.Какое устройство получило название, «благодаря» оружию?

А)



Б)



В)



Г)



18.В среде Windows скопировать активное окно в буфер обмена можно, нажав...

- А) Print Screen
- Б) Insert
- В) Alt + Insert
- Г) Alt + Print Screen**

19.Какой язык программирования лёг в основу языка Delphi?

А) Лисп

Б) Паскаль

В) Алгол

Г) Си

20.Программа, управляющая работой внешних устройств называется

А) компилятор

Б) архиватор

В) драйвер

Г) модулятор

Коды правильных ответов обязательных вопросов:

№ вопроса	правильный ответ
1	В
2	Б
3	Б
4	Г
5	В
6	Г
7	А
8	В
9	А
10	Б
11	Г
12	Г
13	А
14	Б
15	В
16	А
17	А
18	Г
19	Б
20	В

Конкурс «Третий лишний»

А мы продолжаем наш турнир дальше. Я зачитаю три определения одного и того же термина. Задача первой команды – **определить лишний термин**. Задача второй команды – найти **правильное определение**, связанно с информатикой. Каждый правильный ответ – 1 балл.

Задания:

- 1) Вирус – это:
 - a) **ошибка в программе;**
 - b) возбудитель инфекционного заболевания;
 - c) **программа, обладающая способностью к самовоспроизведению.**
- 2) Диск – это:
 - a) **носитель информации;**
 - b) **геометрическая фигура;**
 - c) спортивный снаряд.
- 3) Дорожка – это:
 - a) специально устроенная дистанция для бега, плавания и т.п.;
 - b) **участок магнитного диска;**
 - c) **часть экрана компьютера в текстовом режиме.**
- 4) Мышь – это:
 - a) **программа, выполняющая нежелательные действия;**
 - b) грызун;
 - c) **манипулятор в компьютере.**
- 5) Сектор – это:
 - a) часть круга;
 - b) **одна из двух частей адреса байта памяти персонального компьютера;**
 - c) **участок гибкого магнитного диска, образуемый при форматировании.**
- 6) Сеть – это:
 - a) рыболовная снасть;
 - b) **совокупность строк и столбцов в таблице;**
 - c) **несколько соединенных между собой компьютеров.**

Конкурс «Эрудит»

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.

Вопросы для 1 команды:

1. Неправильная запись в программе (ошибка)
2. Ноль или единица в информатике (бит)
3. Специальная программа, выполняющая нежелательные для пользователя действия на компьютере (вирус)
4. Устройство ввода информации. /клавиатура/
5. Сколько байт в одном килобайте. /1024/
6. Строго определенная последовательность действий при решении задачи (алгоритм)
7. Как называется человек - фанат компьютерных игр (геймер)
8. Так называют специалистов в своей области (ас)
9. Специальный индикатор, указывающий позицию на экране. /курсор/
10. Алгоритм, записанный на языке программирования (программа)

Вопросы для 2 команды:

1. Небольшая программа, которая может приписывать себя к другим программам (вирус)
2. Взломщик компьютерных программ (хакер)
3. Устройство ввода в ЭВМ информации непосредственно с листа. /сканер/
4. Валюта, в которой получает программист зарплату в Индии (рупия)
5. Популярный среди школьников вид компьютерных программ (игра)
6. Состояние, в котором включенный компьютер не реагирует на действия пользователя (зависание)
7. Как на компьютерном жаргоне называется совокупность аппаратных средств (железо)
8. Программы для подключения внешних устройств. /драйверы/
9. Всемирная глобальная сеть (Интернет)
10. Карманное вычислительное устройство (калькулятор)

Конкурс «Всё наоборот»

В этой игре каждой команде будут предложены карточки. На карточках приведены словосочетания. Данные словосочетания получены из словосочетаний, связанных с компьютерами и информатикой, слова в которых заменены на противоположные по смыслу. Например, «функциональная клавиша» по этим правилам была бы записана как «бесполезная кнопка». Необходимо определить исходные словосочетания. Максимальная оценка – 1 балл за каждый правильный ответ.

Задания для первой команды:

- ☐ беззвучный микрофон (*звуковая карта*);
- ☐ естественное отсутствие ума (*искусственный интеллект*);
- ☐ разгрузочный винчестер (*загрузочная дискета*);
- ☐ пиратский алгоритм (*лицензионная программа*);
- ☐ коллективные счета (*персональный компьютер*);
- ☐ отцовский транзистор (*материнская плата*).

Задания для второй команды:

- ☐ видимая папка (*скрытый файл*);
- ☐ гибкое кольцо (*жесткий диск*);
- ☐ локальный компьютер (*глобальная сеть*);
- ☐ расшифровка отсутствия новостей (*кодирование информации*);
- ☐ единичная деталь (*системный блок*);
- ☐ цветная клавиатура (*чёрно-белый монитор*).

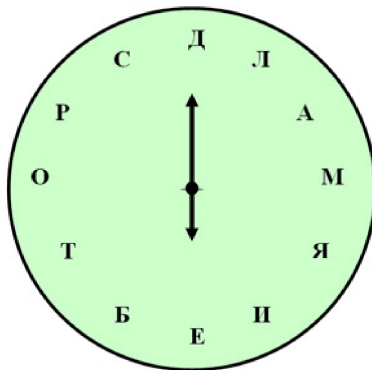
ЦИФЕРБЛАТ-КЛЮЧ

Прочти пословицу.

12, 6, 1, 9

3, 2, 11, 8, 6, 10, 2

7, 9, 5, 8, 11, 4



Конкурс «Дешифратор»

Перед вами программистские версии известных пословиц и поговорок. Попробуйте вспомнить, как звучат они в оригинале.

За верный ответ - 1 балл.

1. Лучше Корвет на столе, чем Pentium во сне. (Лучше синица в руке, чем журавль в небе)
2. Каждая новая программа - это хорошо забытая старая. (Новое – хорошо забытое старое)
3. По компьютерам встречают, по программам провожают. (По одежке встречают, по уму провожают)
4. Алгоритмам учиться - всегда пригодится. (Учиться – всегда пригодится)
5. Хороша веревка длинная, а программа короткая. (Волос длинный, ум короткий)
6. Не дорога программа, дорог алгоритм. (Дорог не подарок, а дорого внимание)
7. Компьютер – лучший друг. (Книга - лучший друг.)
8. Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты. (Скажи мне, какой у тебя друг, и я скажу, кто ты.)
9. Без компьютера жить, только небо коптить. (Без труда жить, только небо коптить.)
10. На дисплей неча пенять, коли видеокарта крива. (На зеркало неча пенять, коли рожа крива.)
11. Компьютер без программы – что фонарь без свечи. (Голова без ума - что фонарь без свечи.)
12. Не смейся над старыми компьютерами, и твой будет стар. (Не смейся над старыми, и сам будешь стар.)
13. Компьютер памятью не испортишь. (Кашу маслом не испортишь.)
14. Компьютер на столе не для одних только игр. (Голова на плечах не для одной только шапки.)
15. По ноутбуку встречают, по уму провожают. (По одежке встречают, по уму провожают.)
16. На IBM PC «яблоки» не растут. (На сосне яблоки не растут.)

17. Дарёному компьютеру в системный блок не заглядывают. (Дарёному коню в зубы не смотрят.)
18. В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят. (В Тулу со своим самоваром не ездят.)
19. Кто БЭСМ вспомнит, тому глаз вон. (Кто старое вспомнит, тому глаз вон.)
20. Не Intel'ом единым жив процессорный мир. (Не хлебом единым жив человек.)
21. Мал микропроцессор (или ноутбук), да дорог. (Мал золотник, да дорог.)
22. Всякий кабель своё гнездо любит. (Всякая птица своё гнездо любит.)
23. Семь раз подумай – один раз апгрейдируй. (Семь раз подумай - один раз скажи.)
24. Утопающий за «F1» хватается. (Утопающий за соломинку хватается.)
25. Не всё WINDOWS, что висит. (Не всё золото, что блестит.)
26. Семь бед – один «Reset». (Семь бед – один ответ.)
27. Бит байт бережёт. (Копейка рубль бережёт.)
28. Слово не воробей, а пара байтов. (Слово не воробей, вылетит – не поймаешь.)
29. Отформатировать винчестер – секунда, а восстановить – года. (Сломить дерево – секунда, а вырастить – года.)
30. Не идентификатор красит файл, а файл идентификатор. (Не имя красит человека, а человек имя.)
31. Два раза подумай, один раз удали. (Два раза подумай, один раз скажи.)
32. Удаляй по файлику, наберёшь Корзину. (Собирай по ягодке, наберёшь кузовок.)
33. Наудалаял с три Корзины. (Наврал с три короба.)
34. Что из Корзины удалено, то пропало. (Что с возу упало, то пропало.)
35. Винчестер – зеркало души пользователя. (Глаза - зеркало души. Лишь у опытного пользователя всё разложено по полочкам, удобно и аккуратно. Да и диск не фрагментирован.)
36. Хороший процессор – холодный процессор. (Хороший враг - мёртвый враг. Чем лучше будет вентилироваться весь системный блок, тем стабильнее будет работать ПК.)

Кто быстрее.

Нужно быстро отвечать на вопросы.

Вопросы 1 команде.

1. Прикладная программа, позволяющая создавать текстовые документы на магнитном диске, редактировать их. (Текстовый редактор)
2. Магнитный диск для хранения информации в персональном компьютере. (Винчестер)
3. Перемещающая по экрану черточка или прямоугольник. (Курсор)
4. Мировой лидер в производстве компьютеров (Intel)
5. Внесение любых изменений в набранный текст. (Редактирование)
6. Ячейка памяти, хранящая один двоичный знак. (Бит)
7. Указание на последовательность действий, которую должен выполнить компьютер. (Программа)
8. Манипулятор ручного управления курсором. (Мышь)
9. Горело 7 свечей. 3 погасло. Сколько свечей осталось? (3, остальные сгорели)

Вопросы 2 команде

1. Элемент клавиатуры. (Клавиша)
2. Печатающее устройство. (Принтер)
3. Знания, получаемые из различных источников. (Информация)
4. Истребитель вирусов (антивирус)
5. Совокупность программ для функционирования аппаратуры компьютера и других программ. (Операционная система)
6. Начинающий пользователь (чайник)
7. Устройство для работы с магнитными дисками. (Дисковод)
8. Восемь бит информации. (1байт)
9. Обычно месяц заканчивается 30 или 31-м числом.
В каком месяце есть 28-ое? (во всех)

Конкурс «Видимо-невидимо»

Каждая команда получает по листу ватмана и несколько маркеров. За 20 секунд команды должны на своих листах крупно написать все известные им названия устройств, относящихся к компьютеру. Слова лучше расположить на листе по-разному (наискосок, вверх ногами, прямо и так далее). По истечении времени команды на 10 секунд показывают друг другу свои листы. Задача — запомнить и назвать большее количество понятий, записанных командой-соперником. За каждое верно названное слово команде начисляется по 1 баллу. Также по 1 баллу получает команда за каждое написанное слово.

Слово жури.

Подведение итогов.